PC & PlayStation Games Magazine

Сентябрь '97

ИГРОМАНИЯ

журнал для любителей игр

КАК НАЧАТЬ ИГРУ

ПРОХОЖДЕНИЯ

ПАРОЛИ, КОДЫ, СЕКРЕТЫ

НАМ ПИШУТ

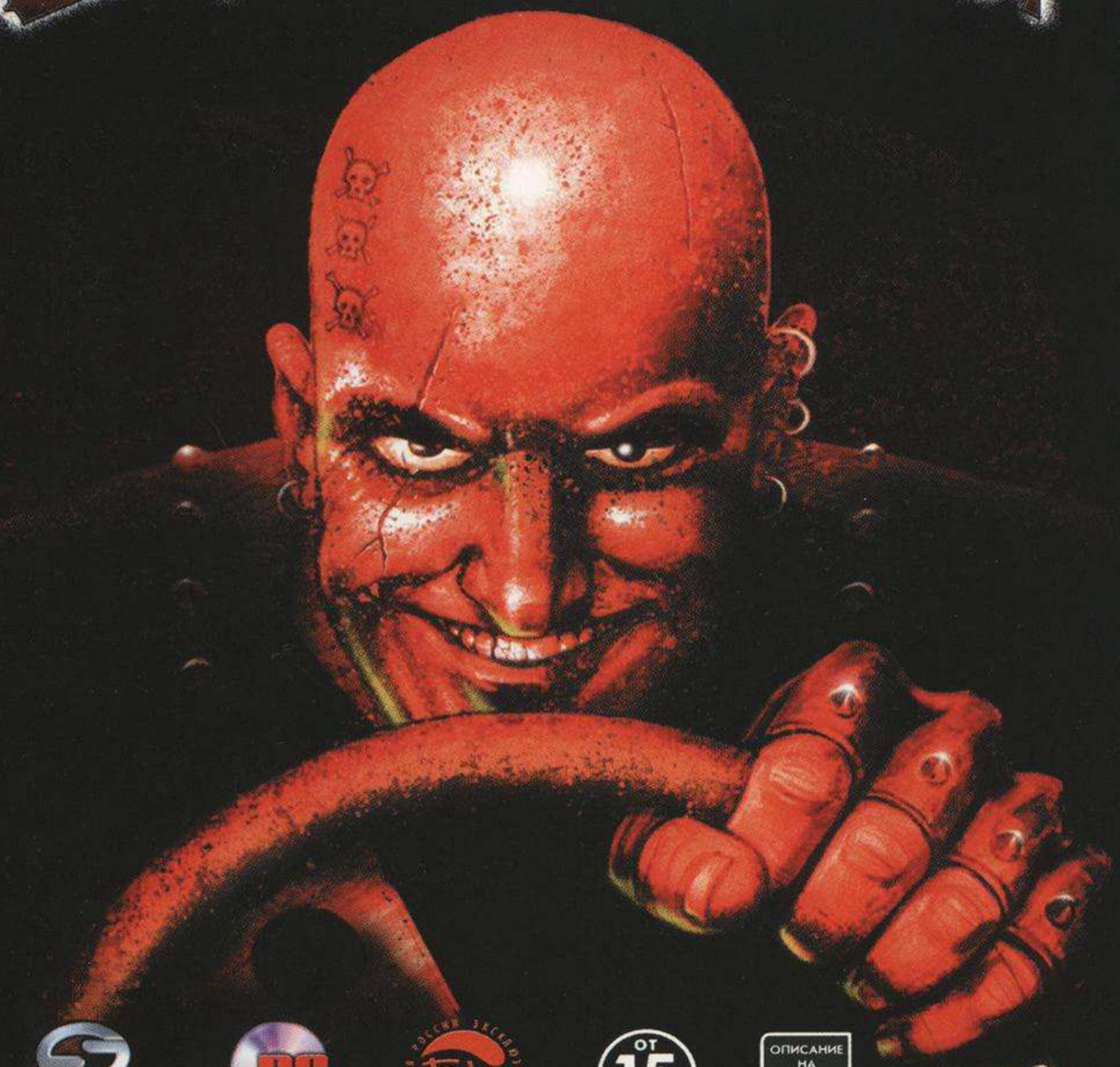
ПОДРОБНЫЕ ОПИСАНИЯ САМЫХ ПОПУЛЯРНЫХ ИГР СЕЗОНА

PC CD ROM

PlayStation

ИГРОМАНИЯ • сентябрь '97

CARMAGEDDON



STAINLESS SOFTWARE

PC CD-ROM

Бука

ОТ 15 ЛЕТ

ОПИСАНИЕ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

SCi

Спрашивайте в магазинах:

"АУДИО-ВИДЕО", Рязанский проспект, д.46, к3, тел. 379-6827
Ул. Тверская, д.15, отдел видео и компьютерных игр, тел. 229-3053
"GameLand", ул. Большая Якиманка, д.52-54, магазин "Искусство"
"GameLand", ул.Новый Арбат, д.15
"GameLand", ул.Старый Арбат, д.21
"GameLand", спорткомплекс "Олимпийский", торговый центр "Новый Колизей"
"ВРЕМЯ", ул. Вешняковская, 204, тел. 374-9691
"Цефей", ул. Крылатские Холмы, 27/1, тел. 202-9779
"Норис", Ленинградский проспект, д.33А, тел. 945-8504
"Союз-Арбат", Дмитровское ш., 43, тел. 976-0468
"Союз и К", ул.Верхняя Радищевская, 22, тел. 915-1018

Бука

Москва, 115230, Каширское ш., д1 к2,
E-mail: market@buka.com
Internet: www.buka.com

PC & SPS Games Magazine
журнал для любителей игр

Издатель – Фирма «Астрея»

Журнал создавали:

Александр Желяков
Евгений Исупов
Людмила Катаева
Дмитрий Коло
Александр Лемешенко
Александр Лещинский
Павел Мизинов
Андрей Михайлов
Александр Парчук
Данил Перееденко
Александр Попов
Нина Рождественская
Александр Савченко
Александр Урашкин
Николай Хацко
Дмитрий Щавелев

Для писем – 109193, Москва,
ул. Южнопортовая, 16,
«Астрея».

E-mail – astrea@pop.transit.ru.

Тел. 279-16-62
Цена договорная.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна.

Полное или частичное воспроизведение материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения редакции.

Редакция не отвечает за содержание рекламных объявлений.

Все упомянутые в данном издании товарные знаки принадлежат их законным владельцам.

Редакция высылает настоящий номер «Игромании» наложенным платежом в пределах России. Заявки направляйте по указанному выше адресу. Вы можете также оформить заказ на доставку вам следующих номеров журнала.

Отпечатано в ОАО
«Типография “Новости”»
107005, Москва, ул. Ф. Энгельса, 46.
Заказ 5054.

© «Игромания», 1997

ИГРОМАНИЯ

В Ваших руках – первый номер нового журнала «ИГРОМАНИЯ», посвященного играм для PC (IBM-совместимых компьютеров) и 32-битной приставки PlayStation (SPS).

Это издание будет знакомить Вас с подробными описаниями свежих и наиболее популярных игр. Мы можем помочь Вам увидеть в игре то, что посчастливилось узнать нам. Ведь каждая игра – это мир безграничных возможностей, о которых порой и не догадываешься, играя в первый, во второй и даже в десятый раз.

Давайте вместе осваивать несчетные измерения *игромании*, давайте вместе делать этот журнал. Нам хотелось бы доносить до Вас самую нужную информацию. Что еще потребуется от нас, чтобы журнал был полезен и интересен *игроманам*, – расскажут Ваши письма. На последней странице Вы найдете анкету. Пишите. Ваши советы и замечания, Ваши идеи обязательно найдут воплощение в следующих номерах.

Редакция «ИГРОМАНИИ»

На страницах журнала вы найдете описания игр:

Carmageddon **2**
Enemy Nations **10**
Interstate '76 ..... **24**
KKnD (Krush, Kill 'n' Destroy) **34**
MDK (Murder, Death, Kill) **47**
Moto Racer **54**
Outlaws **60**
Redneck Rampage **69**
Theme Hospital **85**
X-Wing vs. TIE Fighter **95**
Need for Speed 2 ..... **126**
The City of Lost Children **134**
Overblood **139**
Wild Arms **143**

PC CD ROM

PlayStation

ВСЕ КОДЫ ПРОВЕРЕНЫ

Carmageddon

Разработчик: Stainless Software Ltd. | 1997 | Издатель: SCi

Жестокие гонки для настоящих **игроманов**. *Неважно, каким по счету вы придете на финиш. Важен лишь урон, нанесенный вами соперникам, да количество передавленных пешеходов. Такие вот жестокие радости.*

Впрочем, в каждом заезде предусмотрен счетчик пройденных кругов и есть несколько контрольных пунктов, но на количество пройденных кругов и на время можно не отвлекаться.

Чем разнообразнее вы калечите прохожих, тем больше шансов на призовые очки. Уничтожение всех соперников или пешеходов приведет к досрочному завершению заезда с премиальной суммой.

А начинаете вы игру с некоторой страховой суммой, зависящей от выбранной вами сложности. Деньги расходуются на приобретение новых деталей для машины и на ремонт. Можно влезать в долги, но как только заезд кончится, все неплатежеспособные гонщики из игры будут удалены.

Положение в общем зачете влияет на возможность выбора той или иной трассы. Всего игра предлагает гонщикам 36 трасс.

Некоторые машины после уничтожения не выбывают из заезда, а передаются в вашу собственность, причем отремонтированные. В следующем заезде можно пересесть в одну из таких машин.

Операционная система – MS-DOS 6.2 или Windows 95.

Процессор – минимум Pentium 75.

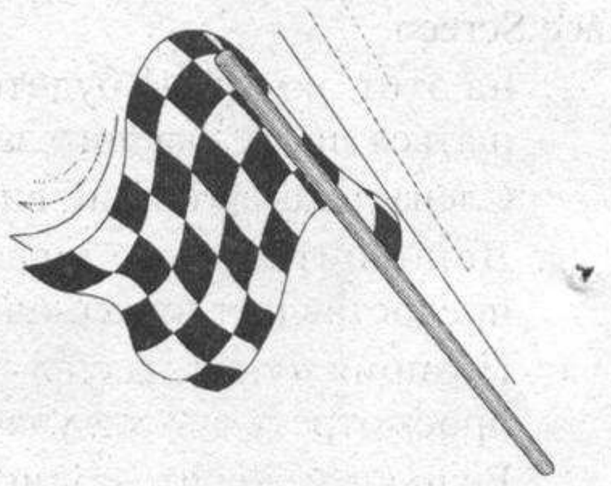
Оперативная память – 8 Мб (для игры под Windows 95 и сетевой игры – 16 Мб).

Минимально необходимый объем дискового пространства – 20 Мб.

Видеоплата – VGA или SVGA, 1 Мб.

Привод CD-ROM – четырех-скоростной с MSCDEX версии 2.25 или выше.

Другие принадлежности – звуковая плата «Sound Blaster» или полностью совместимая, мышь, джойстик, наборы рулевого управления «Thrustmaster», «Mad Catz» или «Performa».



Инсталляция под Windows 95

Вставьте компакт-диск с игрой в дисковод и дважды щелкните на иконке «My Computer». Затем дважды щелкните на иконке, соответствующей дисководу для CD, и в директории «CARM95» запустите файл «SETUP.EXE».

Следуя инструкциям на экране, выберите нужный вам тип инсталляции.

Если на вашем компьютере не установлены драйверы «DirectX» версии 3a или выше, выберите ответ «Yes». После установки «DirectX» компьютер нужно будет перезагрузить.

Если вам потребуется в дальнейшем восстановить предыдущие версии видео- и аудиодрайверов, которые были изменены программой «DirectX 3a», откройте «Windows Explorer», перейдите в «Program Files», «DirectX» и «Setup». Запустите оттуда «DXSETUP.EXE»

Инсталляция под MS-DOS

Вставьте компакт-диск с игрой в дисковод и запустите файл «DOSINST.EXE». Вам будет предложено выбрать директорию для установки игры и тип инсталляции.

После завершения инсталляции запустите «SETUP.EXE» для конфигурирования звуковой платы. Если тип звуковой платы вам известен, используйте пункт «Select Digital». В противном случае используйте автоопределение – «Auto Detect».

Главное меню

NEW GAME

– новая игра для одного пользователя:

Select Driver

– выбор гонщика, изменение его имени. Max Damage – владелец мощного автомобиля «Eagle», предназначенного для массовых разрушений, а Die Anna – психопатка, разъезжающая на менее мощной, но очень быстрой машине «Hawk», идеальной для охоты на пешеходов;

Skill Screen

– здесь нужно указать уровень сложности: «easy» (легкая игра), «normal» (обычная), «hard» (сложная);

Start Race Screen

– на этот экран вы будете возвращаться после каждого заезда.

Слева показан общий вид заезда.

Дополнительную информацию предоставляет пункт «view info».

Позиция «view racers» позволяет просмотреть список участников.

Если вы не хотите принимать участие в предлагаемом заезде, выберите «change race» и одно из названий заезда, помеченных желтым.

В магазине запчастей («parts shop») вы можете усовершенствовать свой автомобиль. Детали защиты («armor») снижают уровень повреждений, получаемых при столкновениях. Мощность мотора увеличивается, а управление автомобилем улучшается при выборе позиции «power». Детали, объединенные позицией «offensive», определяют уровень повреждений, которые вы сможете наносить другим машинам. Кнопка «exchange» позволит вам заменить деталь, установленную на машине, на ту, которую вы выбрали в списке.

Если во время заезда вы смогли завладеть другими машинами, то, выбрав пункт «change car», вы можете выбрать любую из них.

Пункт «start race» позволяет начать заезд;

Grid Position Screen

– нажимая клавиши-стрелки, вы можете выбрать ваше положение на старте (обычно вы не можете на-

делать с ним все, что хотите. Продолжайте стрелять и не бойтесь ответных выстрелов: спереди у вас достаточно прочная броня.

Когда индикатор степени повреждений Калисто станет красным, прекратите стрелять, чтобы не убить его ненароком. Он поблагодарит вас за сохраненную ему жизнь, и миссия закончится.

Десятая миссия

Проверьте дорогу впереди. Отвлеките полицейских от блокпоста. Смотрите за тем, чтобы они вас не преследовали. Защищайте фургончик, пока он не доберется до города Татум (Tatum).

Следуйте на восток по «I-380». На вершине холма вы встретите двух полицейских, едущих прямо на вас. Вместо того, чтобы убивать их здесь, поверните назад. Разделайтесь с ними подальше от блокпоста.

Однако задание отвлечь полицейских от блокпоста можно проигнорировать. Двигайтесь прямо на них. Приблизившись к блокпосту, стреляйте во всех, чтобы привлечь внимание, а потом, пока вас не убили, вернитесь к перекрестку.

На перекрестке поверните налево (на север) и следуйте по проселочной дороге, пока не попадете на «I-380». К этому времени блокпост откроется и вашего друга Скитера станут преследовать полицейские машины. Езжайте на восток по «I-380» и защищайте Скитера. Надо убить врагов до того, как они смогут убить Скитера.

Есть третий вариант прохождения этой миссии (для опытных водителей и метких стрелков). Вы должны подлететь к блокпосту и убить всех-всех. Тогда откроется блокпост. Езжайте вперед и очистите дорогу от полицейских автомобилей для проезда Скитера.

В любом случае миссия завершится, когда вы убьете всех врагов, а Скитер благополучно доберется до маленького городка.

Одиннадцатая миссия

Вы должны переехать по мосту через реку Пекос (Pecos River) и встретиться с Таурусом на дороге «I-380».

Вы начинаете эту миссию вместе с Таурусом и Скитером. Следуйте за ними к подножию холма, а затем поверните направо (на восток) на «I-380» и следуйте по ней до первого моста.

Как только проедете мост, поверните направо на грунтовую дорогу и приготовьтесь к встрече с вертолетами. Во время битвы они будут стрелять в вас самонаводящимися ракетами. Нажимайте клавишу **S**, чтобы заглушить двигатель и сбить ракеты с курса. Не стоит уделять пристальное внимание борьбе с врагами. Цель этой миссии – живым добраться до Таруса, а не убить всех врагов.

Следуйте по грунтовой дороге и оставайтесь на ней, когда она повернет резко вправо. Следуйте по ней к подножью холма до крутого поворота. Поверните резко вправо и вернитесь под первый мост. Там полно врагов, которые хотят с вами «поиграть», но вы не должны останавливаться.

Продолжайте катить по грунтовой дороге и поверните направо. Скоро вы увидите справа параллельную дорогу. Езжайте на нее и следуйте в том же направлении.

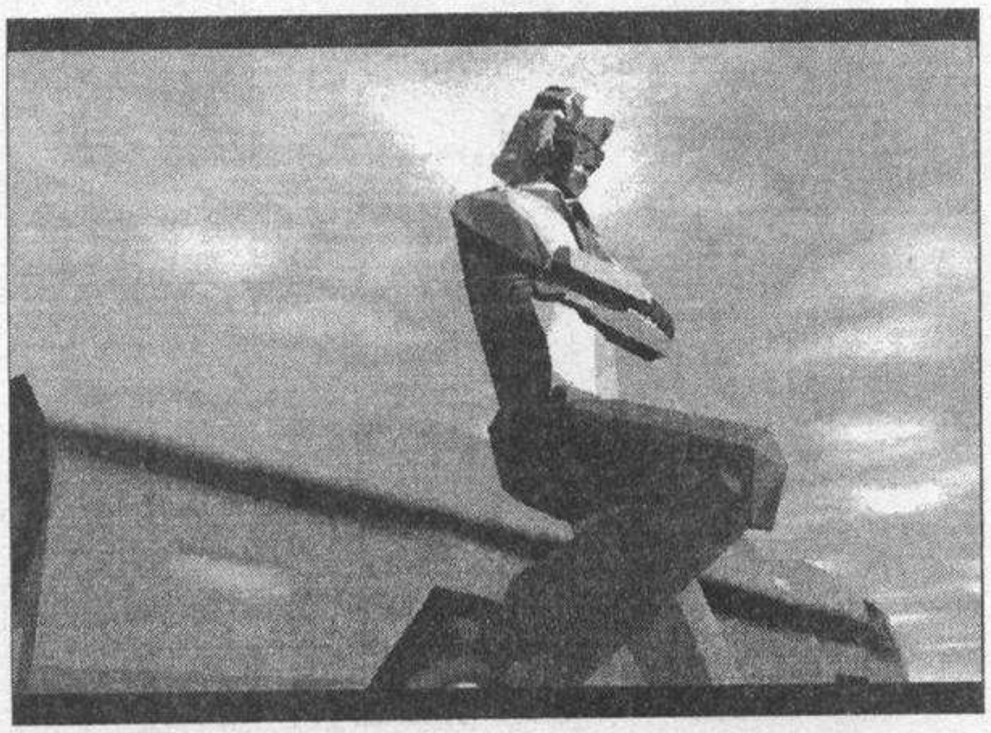
Вы доедете до развилки и увидите справа мост. Вы должны проехать под мостом и смотреть налево. Проехав мост, будьте готовы развернуться кругом. Когда развернетесь, вы увидите холм, по которому проложена дорога. Выезжайте на нее.

Миновав мост, вы попадете в зону шквального огня. Сохраняйте скорость и, когда доедете до дороги «I-380», поверните налево и езжайте навстречу Таурусу, пока не начнется мультик.

Двенадцатая миссия

Найдите дорогу в комплекс. Уничтожьте вертолет. Убейте Диско (Disco). Найдите дорогу из комплекса.

Не убивайте спросонья врага, который разбудит вас, проехав мимо. Вместо этого заведите машину и следуйте за ним на восток по дороге «I-380». Он поедет через город Росуэл (Roswell). Не преследуйте его, езжайте прямо.



Если же вы хотите проехать за ним, нужно буквально прилипнуть к нему, иначе миссия закончится для вас очень рано. Лучше всего дать врагу без помех проехать через Росуэл, пока вы будете ехать по «I-380».

Остановитесь на перекрестке, когда доедете до «I-285». Сидите и ждите. По рации вы услышите пароль врагов. Когда радиопереговоры закончатся, поверните направо и следуйте на север по «I-285».

На следующем перекрестке поверните налево и следуйте по дороге до ворот комплекса. У вас спросят пароль. Назовите отзыв – и вас пропустят в ворота.

Заезжайте внутрь и поверните на перекрестке направо. Езжайте все время прямо, пока не въедете на площадь, где стоит вертолет.

Вы должны ехать медленно, чтобы первым увидеть вертолет и сразу его уничтожить. Теперь разберитесь с Диско и его парнями. Используйте клавишу **E** для выбора мишени.

Когда все враги погибнут, вернитесь к воротам и разверните автомобиль к ним багажником. Езжайте до поворота направо, поверните направо и рулите до самого конца. Вы упретесь в дом или во что-то, похожее на трамплин. Если это дом, то взорвите его – и образуется трамплин. Это выход с территории комплекса. Разгонитесь получше и перелетите через забор.

Тринадцатая миссия

Защитите стоянку грузовых автомобилей «Spanners».

Вы должны ехать по дороге «I-285» (на юг) по направлению к Карлсбаду (Carlsbad). Когда будете проезжать мимо одиночного вражеского автомобиля, уничтожьте его поскорее, пока не подвалили приятели его владельца. Потом разберитесь с приятелями.

Продолжайте ехать по «I-285». Вы угодите в засаду. Врагов двое. Начните с того, который у горы справа от вас. Затем займитесь противником, находящимся слева.

Следуйте на юг по «I-285». Когда доедете до вершины холма, вы увидите стоянку грузовых автомобилей внизу слева. Медленно рулите по «I-285». На перекрестке поверните направо и заминируйте дорогу. Это мины для камикадзе (Kamikaze Coupes), которые позже будут атаковать стоянку грузовых автомобилей.

Проезжайте мимо стоянки. Вы увидите вражеские автомобили, атакующие вас с юга. Встретьте и уничтожьте их. Не стреляйте около стоянки, чтобы не попасть в заправку. Уничтожив три автомобиля, вернитесь к заминированной дороге и ждите камикадзе. Они серьезно пострадают на минах, но вам все равно придется использовать оружие. Сконцентрируйте огонь на лидере. Затем уничтожьте второй автомобиль.

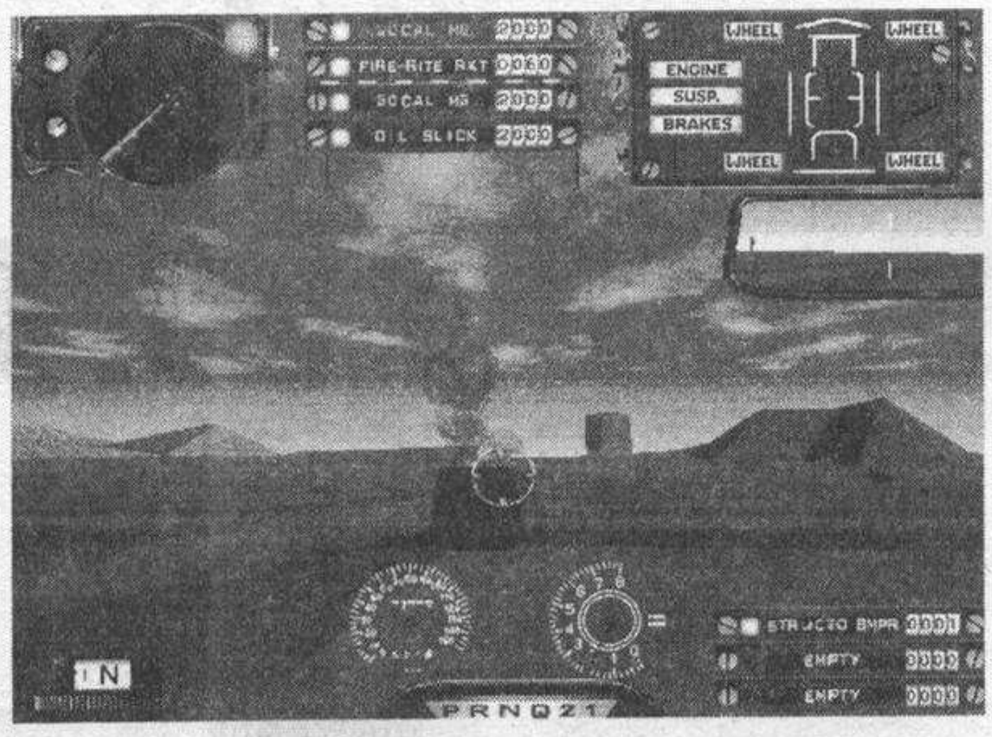
Когда все бандиты будут уничтожены, вернитесь к стоянке и дождитесь появления последнего врага. Он подъедет сзади. Уничтожьте его.

Четырнадцатая миссия

На стоянке грузовых автомобилей защищайте фургон до тех пор, пока он не поедет. Затем сопровождайте фургон до надписи «Country Line».

Ваша миссия начинается на стоянке грузовых автомобилей. Выезжайте на главную дорогу (она перед вами) и следуйте на север, навстречу приближающимся врагам. Это два полицейских фургона и полицейский автомобиль. Вы должны быстро разделаться с ними и получить задание.

Теперь следуйте за фургончиком с Таурусом и Скитером. Старайтесь не отстать от него. По пути к вам будут цепляться полицейские. От-



стреливайтесь, но не покидайте фургон. Используйте масло.

Оставайтесь с Таурусом до тех пор, пока он не проедет зеленую надпись «Country Line».

Пятнадцатая миссия

Найдите путь к Форту Дэвис (Fort Davis).

Эта миссия начинается на проселочной дороге. Рулите по дороге и высматривайте развилку. Когда доберетесь до нее, поверните направо. Вас атакуют враги – игнорируйте их. На следующей развилке держитесь правее. На третьей развилке тоже возьмите вправо.

Когда доедете до перекрестка, поверните направо и езжайте на юг. На новой развилке вам снова направо. Поднимитесь на крутой холм. Разгонитесь получше. Снесите желтые ограждения и прыгайте. Вы летите!

Когда приземлитесь, нажмите на тормоза. Следуйте по новой дороге на запад и готовьтесь ко второму прыжку. Можно использовать для него «Nitrous Oxide», но тогда после приземления нужно резко давить на тормоза, чтобы не свалиться с утеса.

После приземления следуйте на восток к мосту. Проезжайте сначала через первый мост, потом через второй. Враги будут стрелять в вас – не обращайте на них внимания и продолжайте путь. Следите за скоростью и не съезжайте с дороги.

Шестнадцатая миссия

Попадите в Форт Дэвис.

Вскоре вас настигнет бригада карателей на трех автомобилях. Убейте всех и езжайте дальше.

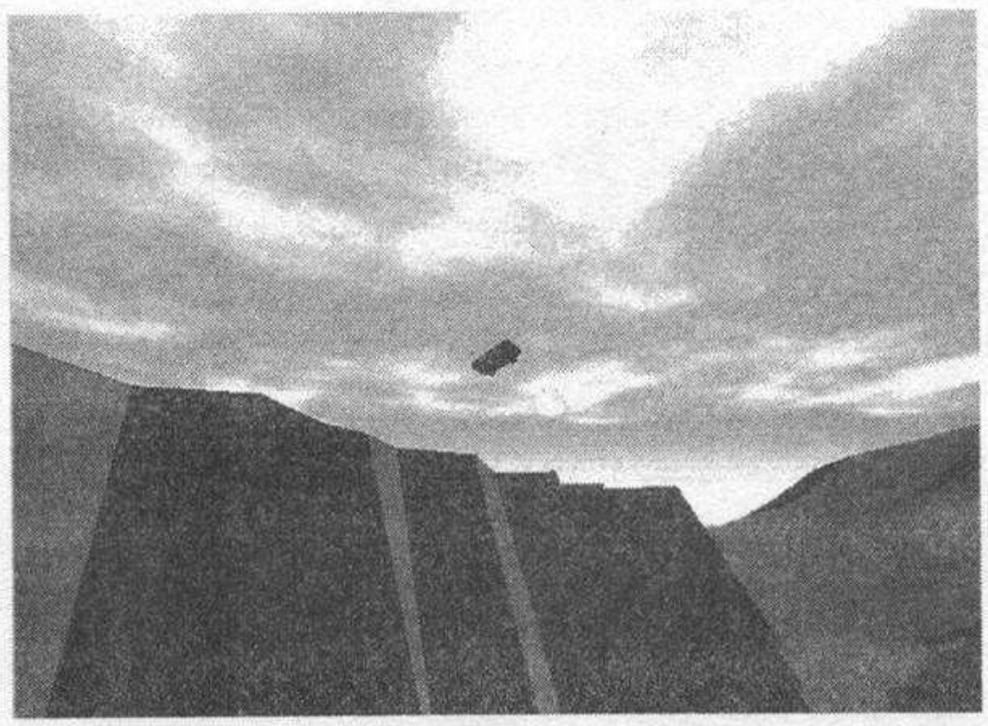
Следующий враг – вертолет – посерьезней. Как только он покажется, наводите на него прицел и стреляйте, пока он не взорвется. Уничтожив вертолет, продолжайте путь, пока не встретите еще двух врагов, которые вас давно уже поджидают. Убейте их.

Продолжайте свой путь к Форту Дэвис и уничтожьте последнего врага на автомобиле, едущем по направлению к вам.

Как только он умрет, следуйте прямо в Форт Дэвис. Будьте осторожны! Враги, отчаявшись справиться с вами, поставили рядом с Фортом танки. Ваша задача – уничтожить танки и взорвать вышку рядом с ними. Взорванная вышка образует трамплин, по которому вы без труда попадете в Форт Дэвис (только разгонитесь получше).

Семнадцатая миссия

Для выполнения этой миссии вам предлагается любое из трех транспортных средств: автомобиль, грузовик или танк. Для скорейшей победы возьмите грузовик. Единственная ваша задача – уничтожить всех противников как можно скорее.



Секрет бессмертия

В процессе игры, удерживая `Ctrl` + `Shift`, наберите код «GETDOWN». После того как вас убьют, миссия будет считаться успешно завершенной.

KKnD (Krush, Kill 'n' Destroy)

Разработчик: Melbourne | 1997 | Издатель: Electronic Arts

В начале 1997 года появилась новая стратегическая игра в реальном времени «Krush, Kill 'n' Destroy». На первый взгляд казалось, она похожа на всем известные «C&C», «Warcraft» и «Z». Однако опытные игроманы сразу заметили: игра очень необычна и сильно отличается от предыдущих. Разве встречали вы где-нибудь производство юнитов (от «unit» – боевая единица) одновременно нескольких видов на одной фабрике, причем с возможностью неограниченных заказов?

Солдаты могут повышать свой боевой опыт, превращаясь в ветеранов. Чем больше противников они уничтожают, тем точнее стреляют, становится выше их скорострельность, а со временем они приобретают способность залечивать раны, если находятся без движения.

Но по-настоящему уникальна эта игра своими ландшафтами. Псевдотрёхмерные карты очень разнообразны, иногда даже возникает эффект неровности экрана вашего монитора. Графическое представление объектов – тоже на высоте. Практически все сооружения подвержены постоянным изменениям: на их территории производятся различные работы.

Поиграв, вы поймете, каких высот достиг в «KKnD» компьютерный интеллект. Теперь противник стремится напасть именно на те места, где у вас слаба оборона. А если, нападая, он заметит ваше превосходство в силе, то постарается поскорее сбежать. Но не стоит сильно радоваться: поднакопив войск, он обрушится на вас с новой, более мощной армией. Надо иметь в виду, что при отступлении противника часть ваших войск может начать преследование и, если ваши солдаты не поймут бесполезность своих действий, они могут погибнуть.

На нескольких этапах игры имеются секреты, обнаружив которые, вы получите небольшое преимущество.

Интерфейс игры сильно отличается от интерфейса других игр. Меню очень компактно и не загораживает игровое поле.

Операционная система – MS-DOS 5.0 или выше (рекомендуется Windows 95).

Процессор – Pentium 75 (рекомендуется Pentium 120 и выше).

Оперативная память – 16 Мб.

Минимально необходимый объем дискового пространства – 28 Мб.

Видеоплата – 1 Мб, VESA-совместимая.

Привод CD-ROM – двухскоростной (лучше – четырехскоростной).

Другие принадлежности – клавиатура, мышь Microsoft или совместимая. Рекомендуется «Sound Blaster» или совместимая звуковая плата.

Легенда

Люди любят воевать. Почему? Неизвестно. Они создают все новые и новые виды оружия, которые все мощнее и опаснее. А если ружье висит на стене, оно, как известно, рано или поздно выстрелит.

Так произошло и на Земле. Отгремела ядерная война. Часть людей спряталась под земной поверхностью, а оставшиеся снаружи мутировали.

Прошло много лет, и Земля постепенно стала очищаться. Уровень радиации понизился, и Уцелевшие (Survived – которые жили под землей) решили вернуться на поверхность. Каково же было их удивление, когда они обнаружили, что Земля заселена Мутантами (Evolved).

Договориться Уцелевшие с Мутантами, как водится, не смогли, и снова началась война. Яблоком раздора явилась нефть – «черное золото».

Пока Уцелевшие скрывались под землей, они от нечего делать здорово усовершенствовали технику и теперь собираются использовать свои достижения в новой войне. Мутанты оказались ближе к природе: они приручили гигантских пауков и мамонтов. Вам остается выбрать сторону, за которую вы будете играть, и начинать войну.

Инсталляция

Вставив компакт-диск с «KKnD» в ваш CD-дисковод, выберите файл «INSTALL.EXE» и запустите его.

Выберите звуковую карту. Нажмите «Automatic» для автоматического определения вашей карты или «Manual» для ручной настройки. Если вы выберете «Manual», придётся самостоятельно выбрать карту, ответив на вопросы компьютера. После того как вы выбрали звуковую карту, можете ее протестировать – «Test».

Далее вам нужно указать размер инсталляции: «Minimum» (27 Мб) или «Maximum» (58 Мб).

По умолчанию игра инсталлируется в каталог «KKND» и запускается файлом «KKND.EXE».

Главное меню

Загрузив игру, вы попадаете в главное меню, состоящее из нескольких пунктов:

New game – новая игра. Вам будет предложено выбрать сторону, за которую вы будете воевать, после чего загрузится игра;

Load game – загрузить одно из прежних «сохранений» игры;

Play mission – выбор миссии;

Multiplayer game – опции сетевой игры;

Quit – выход, завершение работы с программой.

Игровое меню

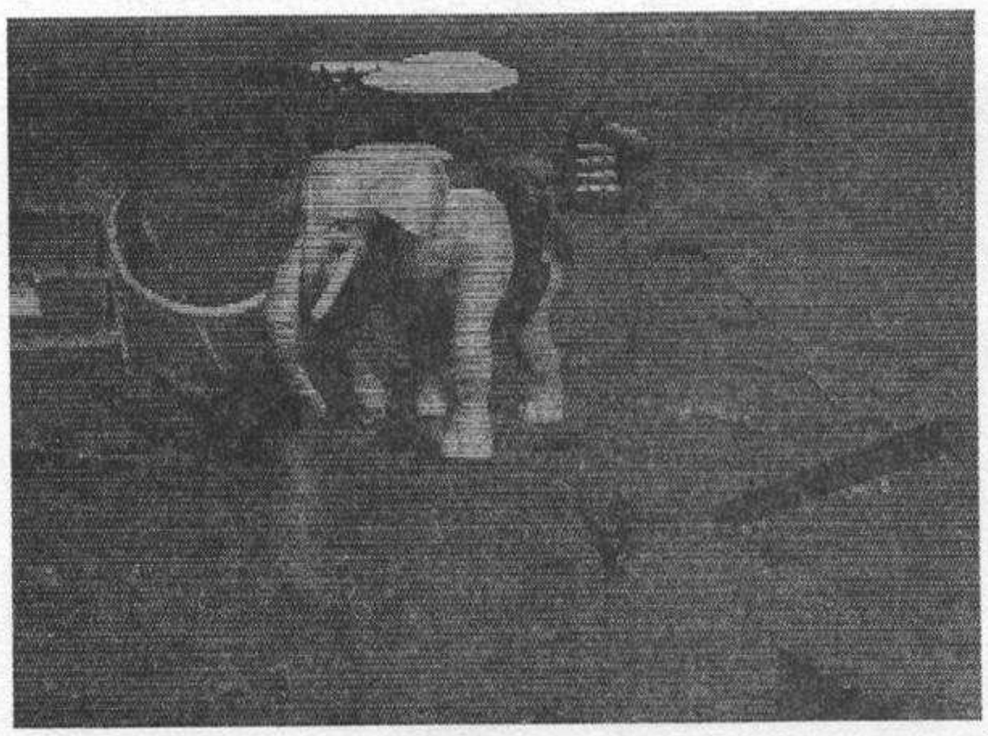
После того как вы выберете сторону, за которую будете играть, и загрузите игру, вы попадете на игровое поле, в правой части которого будет меню, состоящее из пиктограмм (иконок).

В игре понадобится только мышка. В основном используется левая кнопка, вы можете щелкать ею на иконках, строениях и юнитах для их выделения, объединения и передвижения. Правой кнопкой мыши объединение снимается.

Опишем игровое меню:

Чёрная капелька

– эта иконка в правом верхнем углу экрана показывает, сколько у вас нефти. Щелкните на ней левой кнопкой мыши



(по всем иконкам надо щелкать левой кнопкой) – и вы увидите ваши ресурсы;

Глобус

– эта иконка становится доступна после того, как вы усовершенствуете (сделаете «апгрейд») вашу заставу (логово). После выбора этой иконки появится мини-карта, на которой вы можете перенестись в любое место (иногда это удобно, а иногда карта мешает);

O (OPTIONS)

– опции. Щелкните на этой иконке – и появится меню, в котором вы можете сохранить, загрузить игру, выйти в главное меню, а также задействовать другие функции;

? – после щелчка на этой иконке появится вопросительный знак. Подведите его к какому-нибудь юниту или строению – и вы получите справку о данном объекте;

Кучка солдатиков

– получение списка солдат, которых можно произвести;

Машинки (краб)

– эта иконка поможет вам в производстве техники или выращивании животных;

Здание

– щелчок на этой иконке выводит список строений. Выберите из них то, что вам нужно, и водите мышкой по экрану. Вы увидите площадку, окрашенную в красный или белый цвет. Если цвет белый, здесь можно поставить постройку, если цвет красный – то нет;

Сторожевая вышка

– эта иконка содержит список оборонительных сооружений. Чем выше технический уровень вашей заставы (логова), тем больше этих сооружений вы можете построить;

Птичка (пчёлка)

– подготовка авиаудара;

Огонь

– осуществление авиаудара. Советуем: разведайте базу противника. Обычно он скапливает свои войска в одной куче. Вот по этому скоплению и нанесите авиаудар.

Войска

Пехота Уцелевших

Rifleman (стрелок) – «простейший» воин, оснащён винтовкой. Является приманкой для мощной техники.
Стоимость – 50.
Скорость – 30.
Скорострельность высокая.
Жизнеспособность – 400.
Дальность стрельбы – 96.
Точность – 70.
Необходимый технический уровень – 1.

Swat (спецназовец) – почти ничем не отличается от стрелка, но стреляет дальше.
Стоимость – 75.
Скорость – 30.
Скорострельность высокая.
Жизнеспособность – 500.
Дальность стрельбы – 128.
Точточность – 70.
Необходимый технический уровень – 1.

Technician (техник) – не вооружён, чинит здания, оборонительные сооружения (бесплатно, но только один раз). Хорош тем, что ремонтирует здание, находящееся под обстрелом, до полного восстановления.
Стоимость – 150.
Скорость – 35.
Жизнеспособность – 500.
Необходимый технический уровень – 1.

Flamer (огнемётчик) – вооружён огнемётом, наносит колоссальный урон противнику. Но стреляет огнеметчик недалеко.
Стоимость – 75.
Скорость – 30.
Скорострельность низкая.
Жизнеспособность – 400.
Дальность стрельбы – 64.
Точность – 50.
Необходимый технический уровень – 2.

Sapper (подрывник) – обладает бесконечным запасом гранат.
Стоимость – 125.
Скорость – 30.
Скорострельность низкая.
Жизнеспособность – 500.
Дальность стрельбы – 96.
Точность – 90.
Необходимый технический уровень – 3.

Saboteur (диверсант) – посылайте их во вражеские здания, чтобы нейтрализовать защитников. Если зашлете слишком много диверсантов, здание взорвётся, а его стоимость войдёт в вашу копилку. Диверсантов можно послать и в собственные строения (для увеличения количества защитников).
Стоимость – 100.
Скорость – 35.
Скорострельность низкая.
Жизнеспособность – 600.
Дальность стрельбы – 96.
Точность – 75.
Необходимый технический уровень – 3.

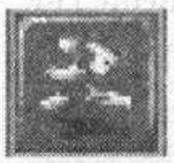
RPG Launcher (гранатомётчик) – вооружён гранатомётом. В стрельбе по пехоте гранатомётчик не так уж и силён.
Стоимость – 150.
Скорость – 30.
Скорострельность очень низкая.
Жизнеспособность – 400.
Дальность стрельбы – 160.
Точность – 75.
Необходимый технический уровень – 4.

Sniper (снайпер) – это элитный воин, обладает очень большой дальностью стрельбы, отличной меткостью и немалой скорострельностью. Наносит серьезный урон врагу.
Стоимость – 200.
Скорость – 35.
Скорострельность средняя.
Жизнеспособность – 600.
Дальность стрельбы – 160.
Точность – 90.
Необходимый технический уровень – 5.

Пехота Мутантов

Berserker (берсерк) – вооружён луком и колчаном со стрелами, по показателям похож на стрелка Уцелевших.
Стоимость – 40.
Скорость – 30.
Скорострельность высокая.
Жизнеспособность – 320.
Дальность стрельбы – 96.
Точность – 60.
Необходимый технический уровень – 1.

Shotgunner (мужик с обрезом) – в отличие от спецназовца стреляет реже, ближе, но точнее.
Стоимость – 75.
Скорость – 30.
Скорострельность средняя.
Жизнеспособность – 500.
Дальность стрельбы – 96.
Точность – 90.
Необходимый технический уровень – 1.



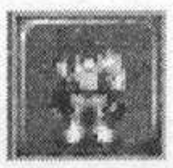
Mechanic (механик) – аналог техника.
Стоимость – 150.
Скорость – 35.
Жизнеспособность – 500.
Необходимый технический уровень – 1.

Pyromaniac (пироманьяк) – сходен с огнемётчиком.
Стоимость – 75.
Скорость – 30.
Скорострельность низкая.
Жизнеспособность – 400.
Дальность стрельбы – 64.
Точность – 50.
Необходимый технический уровень – 2.

Rioter (поджигатель) – подобен подрывнику, только вместо гранат он бросает бутылки с зажигательной смесью.
Стоимость – 125.
Скорость – 30.
Скорострельность низкая.
Жизнеспособность – 500.
Дальность стрельбы – 96.
Точность – 90.
Необходимый технический уровень – 3.

Vandal (вандал) – то же самое, что и диверсант.
Стоимость – 100.
Скорость – 35.
Скорострельность низкая.
Жизнеспособность – 600.
Дальность стрельбы – 96.
Точность – 75.
Необходимый технический уровень – 3.

Bazooka (ракетчик) – схож с гранатомётчиком.
Стоимость – 150.
Скорость – 30.
Скорострельность очень низкая.
Жизнеспособность – 400.
Дальность стрельбы – 160.
Точность – 75.
Необходимый технический уровень – 4.

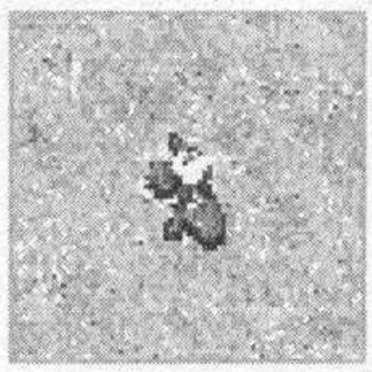


Crazy Harry (бешеный Гарри) – обладает великолепными скорострельностью и дальностью стрельбы. А способность выживать в непредсказуемых ситуациях делает его героем.
Стоимость – 200.
Скорость – 30.
Скорострельность очень высокая.
Жизнеспособность 500.
Дальность стрельбы – 160.
Точность – 50.
Необходимый технический уровень – 5.

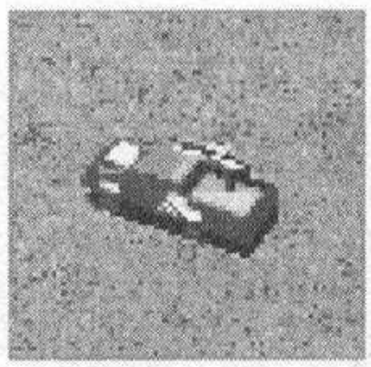
Техника Уцелевших

Mobile Outpost (мобильная застава) – увидев свободную местность, наведите на нее курсор и щёлкните левой кнопкой – поставите заставу.
Скорость – 20.
Жизнеспособность – 6.000.

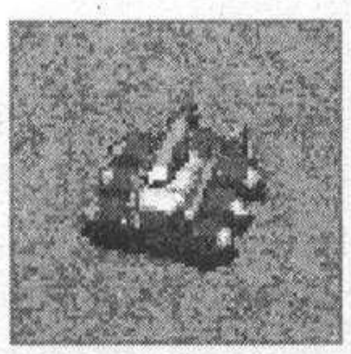
Derrick (передвижная буровая установка) – если вы увидите нефтяное пятно, то направьте туда такую установку и поставьте её на место пятна. Вы увидите, что на этом месте появится буровая вышка. Из неё можно качать нефть (но не стоит забывать, что ресурсы не бесконечны).



Dirt bike (мотоцикл) – установленный спереди автомат не очень мощен, но зато сам мотоцикл незаменим при разведке.
Стоимость – 250.
Скорость – 80.
Скорострельность высокая.
Жизнеспособность – 500.
Дальность стрельбы – 160.
Точность – 70.
Необходимый технический уровень – 1.



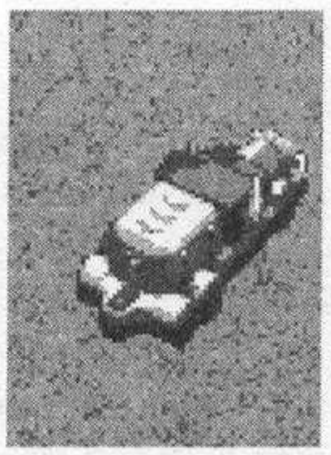
4x4 Pickup (пикап 4x4) – оснащён крупнокалиберным пулемётом. Движется пикап чуть медленнее мотоцикла.
Стоимость – 350.
Скорость – 70.
Скорострельность высокая.
Жизнеспособность – 800.
Дальность стрельбы – 160.
Точность – 70.
Необходимый технический уровень – 1.



All Terrain Vehicle (вездеход) – калибр пулемёта побольше, чем у пикапа, скорострельность повыше, да и стреляет он подальше.
Стоимость – 500.
Скорость – 60.
Скорострельность очень высокая.
Жизнеспособность – 1.200.
Дальность стрельбы – 192.
Точность – 70.
Необходимый технический уровень – 1.

ATV Flamethrower (вездеход с огнемётом) – почти не отличается стоимостью от простого ATV, но зато вред

наносит намного больший.
Стоимость – 550.
Скорость – 55.
Скорострельность средняя.
Жизнеспособность – 1.200.
Дальность стрельбы – 192.
Точность – 50.
Необходимый технический уровень – 2.



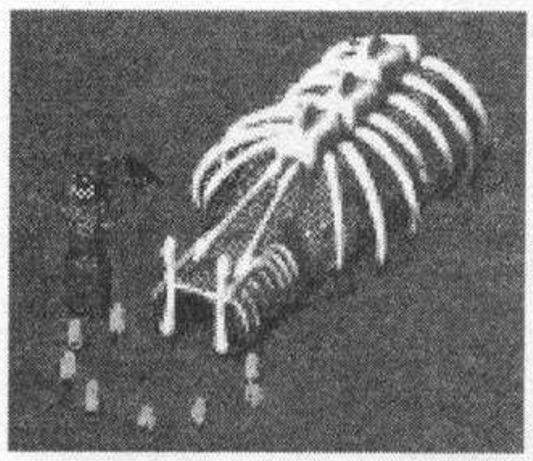
Oil tanker (нефтяной танкер) – перевозит нефть от вышки к энергетической станции.
Стоимость – 600.
Скорость – 35.
Жизнеспособность – 3.000.
Вместимость – 500.
Необходимый технический уровень – 3.

Anaconda Tank (танк «Анаконда») – калибр у «Анаконды» впечатляет, но перезарядка занимает очень много времени. Таким танком хорошо прикрывать слабенькие войска.
Стоимость – 850.
Скорость – 45.
Скорострельность очень низкая.
Жизнеспособность – 1.600.
Дальность стрельбы – 192.
Точность – 75.
Необходимый технический уровень – 3.

Barrage Craft (ракетная установка) – стреляет далеко, метко, шестью ракетами, неплохая броня. Такое оружие хорошо при атаке противника: разносит всё на своём пути.
Стоимость – 1.000.
Скорость – 30.
Скорострельность высокая.
Жизнеспособность – 1.800.
Дальность стрельбы – 240.
Точность – 80.
Необходимый технический уровень – 4.

Cannon Tank (самоходная артиллерийская установка) – здорово крошит неприятельскую технику, но против солдат лучше подыскать что-нибудь другое.
Стоимость – 1.200.
Скорость – 30.
Скорострельность очень высокая.
Жизнеспособность – 1.700.
Дальность стрельбы – 224.
Точность – 70.
Необходимый технический уровень – 5.

Техника и животные Мутантов



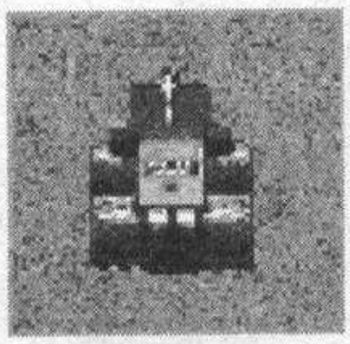
Clanhall Wagon (передвижное логово) – в любом месте передвижное логово можно преобразовать в стационарное и развиваться потом сколько угодно.
Скорость – 20.
Жизнеспособность – 6.000.

Derrick (передвижная буровая установка) – то же самое, что и у Уцелевших.
Стоимость – 1.000.
Скорость – 30.
Жизнеспособность – 4.000.
Необходимый технический уровень – 1.

Dire Wolf (зловещий волк) – мало того, что быстро прыгает, он ещё и с ружьём!
Стоимость – 250.
Скорость – 75.
Скорострельность высокая.
Жизнеспособность – 600.
Дальность стрельбы – 160.
Точность – 70.
Необходимый технический уровень – 1.

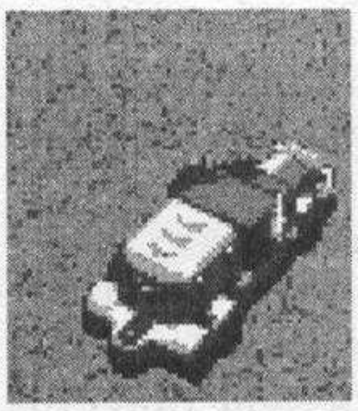
Bike & Sidecar (мотоцикл с коляской) – почти не отличается от волка, но живёт чуть подольше.
Стоимость – 300.
Скорость – 70.
Скорострельность высокая.
Жизнеспособность – 700.
Дальность стрельбы – 160.
Точность – 70.
Необходимый технический уровень – 1.

Giant Scorpion (гигантский скорпион) – готов любого задушить клешнями, но предпочитает плеваться кислотой, насквозь прожигающей противника.
Стоимость – 600.
Скорость – 45.
Скорострельность низкая.
Жизнеспособность – 1.000.
Дальность стрельбы – 160.
Точность – 70.
Необходимый технический уровень – 1.

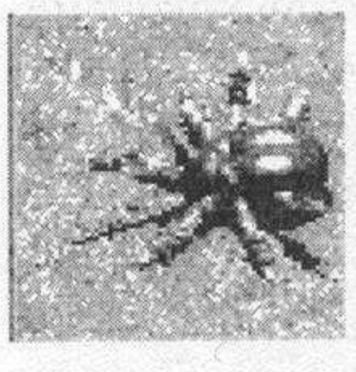


Monster Truck (монстр-грузовик) – схож с вездеходом. Им хорошо давить войска противника.
Стоимость – 450.
Скорость – 55.
Скорострельность очень высокая.
Жизнеспособность – 1.000.
Дальность стрельбы – 192.
Точность – 70.
Необходимый технический уровень – 2.

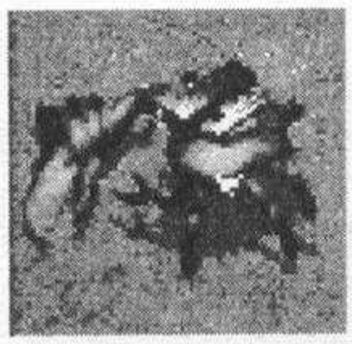
War Mastodon (боевой мастодонт) – слоник с крупнокалиберной пушкой на спине.
Стоимость – 800.
Скорость – 35.
Скорострельность очень низкая.
Жизнеспособность – 1.600.
Дальность стрельбы – 192.
Точность – 80.
Необходимый технический уровень – 2.



Oil tanker (нефтяной танкер) – то же, что и у Уцелевших.
Стоимость – 600.
Скорость – 35.
Жизнеспособность – 3.000.
Необходимый технический уровень – 3.



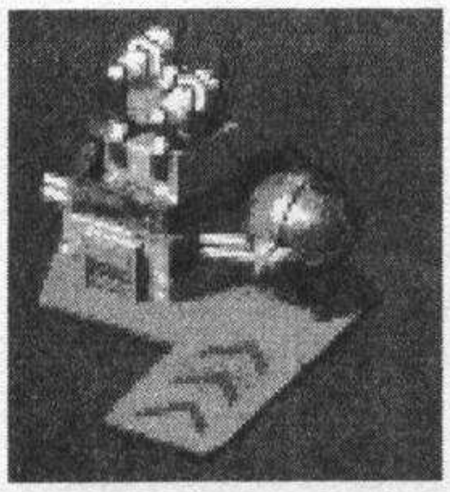
Giant Beetle (гигантский жук) – готов через каждые три секунды открывать панцирь, защищающий задний проход, и выпускать оттуда несколько пузырьков с вонючей жидкостью, наносящей неплохие повреждения. Броня у жука не прочна.
Стоимость – 900.
Скорость – 30.
Скорострельность низкая.
Жизнеспособность – 1.200.
Дальность стрельбы – 192.
Точность – 85.
Необходимый технический уровень – 3.



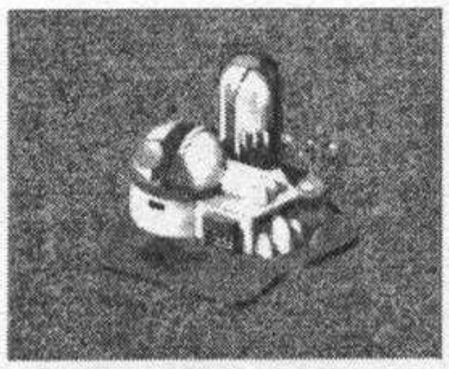
Missile Crab (ракетный краб) – всем хорош, только медлителен. Никто не стреляет так далеко, как он.
Стоимость – 1.100.
Скорость – 30.
Скорострельность средняя.
Жизнеспособность – 1.800.
Дальность стрельбы – 256.
Точность – 93.
Необходимый технический уровень – 4.

Строения Уцелевших

Drill Rig (нефтяная вышка) – появляется после того, как вы развернете в данном месте свою передвижную нефтедобывающую установку. Вышка выкачивает из земли нефть, которая служит вам деньгами.
Стоимость – 1.000.
Жизнеспособность – 4.000.
Защитников – 2.
Необходимый технический уровень – 1.



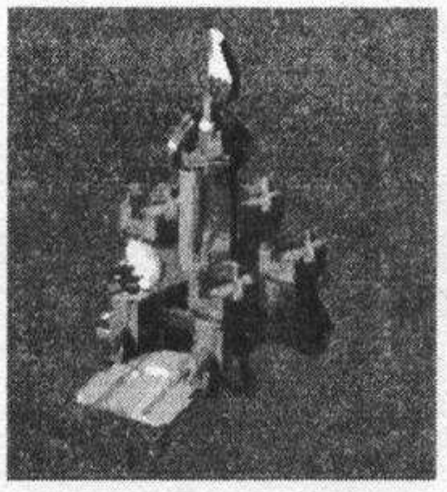
Power Station (энергетическая станция) – предназначена для переработки нефти в ваши ресурсы. Между ней и нефтяными вышками снуют танкеры. С такой станции начинается ваша военно-экономическая карьера.
Стоимость – 1.300.
Жизнеспособность – 4.000.
Защитников – 2.
Необходимый технический уровень – 1.



Research Lab (исследовательский центр) – с его помощью вы можете проводить исследования, повышать технический уровень заставы и мастерской. Для этого щелкните мышью на самом центре, а потом – на заставе или мастерской.
Стоимость – 700.
Жизнеспособность – 3.000.
Защитник – 1.
Необходимый технический уровень – 1.

Machine Shop (мастерская) – здесь можно построить технику различных видов. У Мутантов для этого надо построить два здания.
Стоимость – 1.000.
Жизнеспособность – 4.000.
Защитников – 2.
Необходимый технический уровень – 5.

Repair Bay (ремонтная мастерская) – осуществляет ремонт вашей техники. Чем выше ваш технический уровень, тем быстрее производится ремонт.
Стоимость – 1.000.
Жизнеспособность – 3.000.
Защитник – 1.
Необходимый технический уровень – 5.

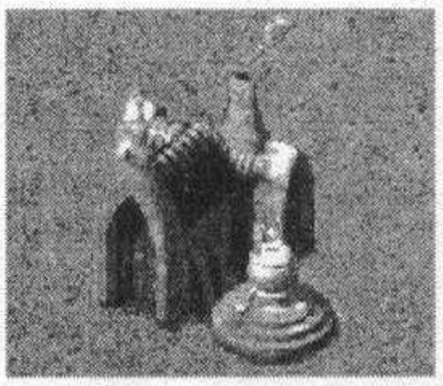


Outpost (застава) – является главной базой, позволяющей возводить все остальные строения (как в «C&C» и «Warcraft»). Но еще здесь можно обучать солдат.
Стоимость – 1.000.
Жизнеспособность – 6.000.
Защитников – 3.
Необходимый технический уровень – 5.

Строения Мутантов

Drill Rig (нефтяная вышка) – то же самое, что и у Уцелевших. Предназначена для извлечения из земли «чёрной крови», как говорят Мутанты.
Стоимость – 1.000.
Жизнеспособность – 4.000.
Защитников – 2.
Необходимый технический уровень – 1.

Power Station (энергетическая станция) – то же, что и у Уцелевших.
Стоимость – 1.300.
Жизнеспособность – 4.000.
Защитников – 2.
Необходимый технический уровень – 1.



Alchemy Hall (алхимическая лаборатория) – схожа с исследовательским центром Уцелевших. Повышает технический уровень зданий (логова, кузницы и загона для животных).
Стоимость – 700.
Жизнеспособность – 3.000.
Защитник – 1.
Необходимый технический уровень – 1.

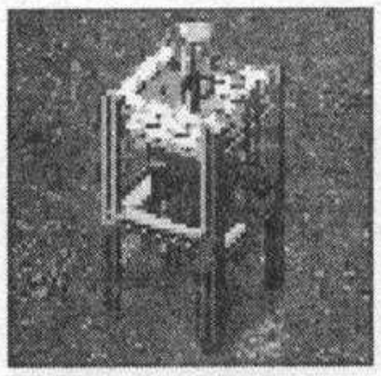
Blacksmith (кузница) – это завод по производству лёгкой моторизованной невоенной техники.
Стоимость – 550.
Жизнеспособность – 3.200.
Защитников – 2.
Необходимый технический уровень – 3.

Machinegun Nest (загон для боевых животных) – здесь производится более тяжёлая техника, чем в кузнице.
Стоимость – 550.
Жизнеспособность – 3.200.
Защитников – 2.
Необходимый технический уровень – 4.

Menagerie (ремонтная мастерская и ветлечебница) – схожа со строением Уцелевших, но здесь еще умудряются лечить животных.
Стоимость – 1.000.
Жизнедеятельность – 3.000.
Защитник – 1.
Необходимый технический уровень – 5.

Clanhall (логово) – подобно заставе Уцелевших: здесь можно возводить любые строения и производить солдат.
Стоимость – 1.000.
Жизнеспособность – 6.000.
Защитников – 3.
Необходимый технический уровень – 5.

Оборонительные сооружения Уцелевших



Guard Tower (сторожевая башня) – первый вид оборонительных сооружений. Оснащена крупнокалиберным пулемётом.
Стоимость – 500.
Скорострельность высокая.
Жизнеспособность – 1.200.
Дальность стрельбы – 144.
Точность – 90.
Необходимый технический уровень – 2.

Missile Battery (ракетная батарея) – выпускает по три ракеты подряд.
Стоимость – 1.500.
Скорострельность низкая.
Жизнеспособность – 1.800.
Дальность стрельбы – 256.
Точность – 90.
Необходимый технический уровень – 3.

Cannon Tower (пушечная башня) – прицел на башне придется регулировать, так как солдаты легко увертываются от выстрелов.
Стоимость – 2.500.
Скорострельность средняя.
Жизнеспособность – 2.400.
Дальность стрельбы – 256.
Точность – 90.
Необходимый технический уровень – 4.

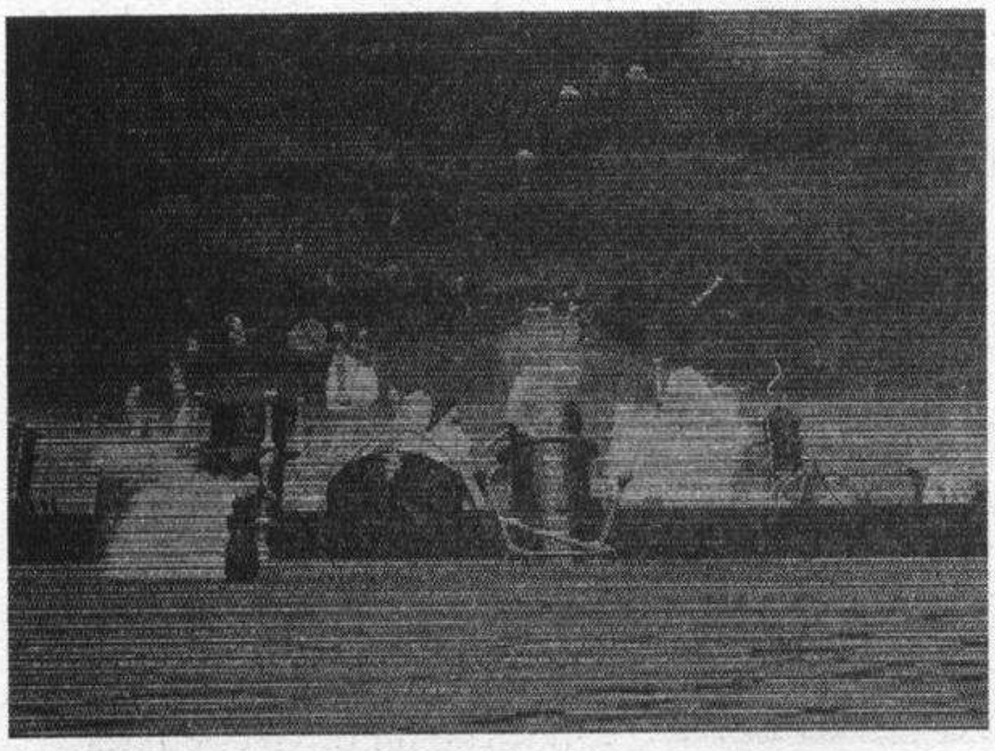
Оборонительные сооружения Мутантов

Beast Enclosure (пулемётное гнездо) – аналогично сторожевой башне.
Стоимость – 500.
Скорострельность высокая.
Жизнеспособность – 1.200.
Дальность стрельбы – 144.
Точность – 90.
Необходимый технический уровень – 2.

Grapeshot Cannon (картечная пушка) – весьма оригинальна: стреляет таким массивом картечи, что противник просто шарахается в сторону.
Стоимость – 1.500.
Скорострельность низкая.
Жизнеспособность – 1.800.
Дальность стрельбы – 256.
Точность – 50.
Необходимый технический уровень – 3.

Rotary Cannon (многоствольная пушка) – напоминает самоходную установку Уцелевших, но мощнее. Да и броня потолще.
Стоимость – 2.500.
Скорострельность очень высокая.
Жизнеспособность – 2.500.
Дальность стрельбы – 260.
Точность – 75.
Необходимый технический уровень – 4.

Прохождение



Нефть (чёрные пятна на земле) – основа вашего благосостояния. Первым делом вы должны обеспечить себя буровыми вышками и расположить поблизе к ним центры по переработке нефти.

Нужна охрана: две-три сторожевые башни и отряд, состоящий из солдат и техники, количество которых зависит от степени «горячности» точки.

Составляйте отряд из разноимённых юнитов. Допустим, у противника 10 мощных танков. Ваш хорошо сгруппированный отряд, содержащий 3-4 танка, а также несколько ракетчиков и огнемётчиков, может разнести такое подразделение противника в пух и прах.

Никогда в начале уровня не исследуйте места, находящиеся далеко от базы: слишком опасно на этой стадии столкновение с противником.

Рационально используйте ваши ресурсы, серьёзно относитесь к тылам. Если вы их ослабите, то противник непременно ринется туда.

В этой игре (в отличие от «C&C» и «Warcraf») компьютер не нападает понемножку. Он копит свои войска, а потом обрушивается на вас, как ледяной душ. Отбившись от атак AI, вы должны резко перейти в наступление, пока враг не подготовился к следующей кампании.

Ниже приведено описание миссий в расчете на то, что вы – сторонник Уцелевших. Миссии для Мутантов аналогичны, но решаются немного другими средствами, учитывая специфические особенности их войска.

Первая миссия – the Next Generation (Новое поколение)

Особой трудности эта миссия у вас не вызовет. Это ознакомительный этап, позволяющий привыкнуть к игровому полю, научиться передвигаться по нему, освоиться с управлением.

Цель – уничтожить незначительные скопления противника на разных участках территории. Вам нужно рациональнее организовать войска, чтобы с минимальными потерями добиться максимального успеха. Как только последний враг будет уничтожен, вы увидите сообщение «Mission complete» (миссия завершена) и получите новое задание.

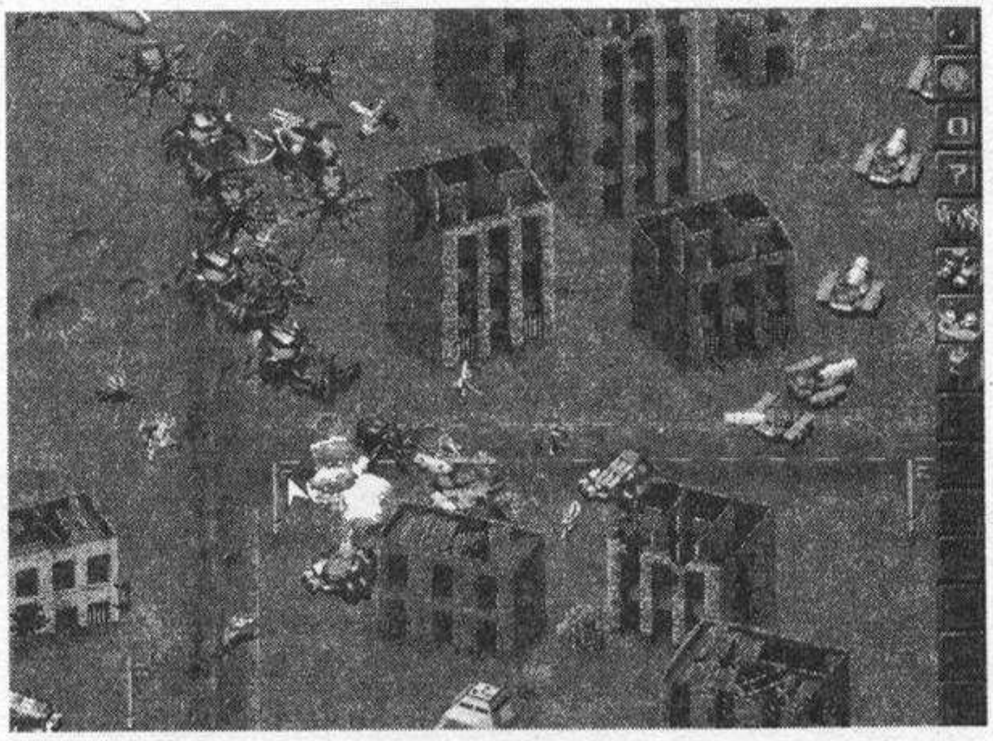
Вторая миссия – Build an Outpost (Строительство заставы)

На данном этапе игры вы должны найти нефтяное месторождение, установить буровые вышки, отстроить энергетическую станцию и переработать нефти на сумму не менее 5.000 кредитов.

Для того, чтобы успешно осуществить задуманное, вы должны правильно организовать защиту ваших сооружений и танкера. Не жадничайте, начните со строительства одной энергостанции.

Третья миссия – Withstand the Rading Party (Противостояние)

Неподалеку от недавно созданной базы обнаружено большое скопление врага. Разведка бьет тревогу. Берите войска и отправляйтесь на защиту.



Естественно, вам понадобятся еще солдаты, так что «наштампуйте» себе немного спецназовцев, а на оставшиеся деньги попробуйте построить завод для производства техники. Закончив строительство завода, приступите к выпуску пикапов. Параллельно можете начать строительство второй энергостанции.

Занимаясь строительством, не забывайте отражать нападения противника.

Четвертая миссия – Rescue the Scout (Спасение разведчика)

Разведчика нужно не только освободить, но и доставить в указанное место целым и невредимым. Не будет же он рассказывать секретную информацию первому встречному! Ведите его к командиру.

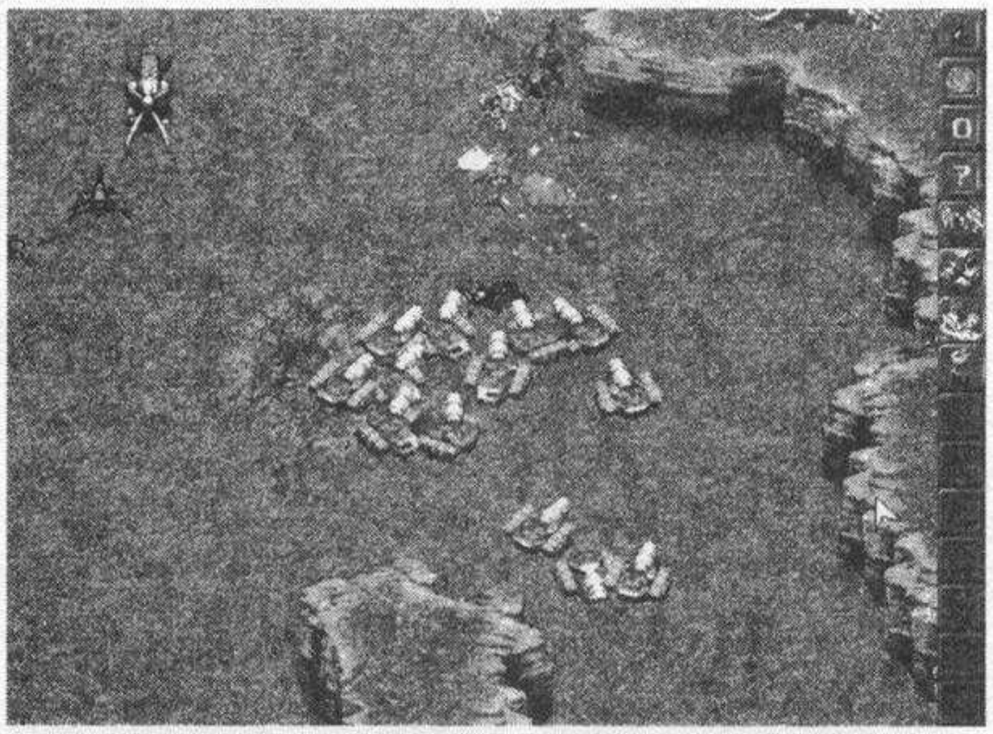
Чтобы выполнить эту миссию, вам, скорее всего, придется пожертвовать большей частью своего войска.

Наиболее приемлемый вариант – атака противника и обеспечение безопасного отступления, затем освобождение разведчика и возвращение в указанную точку по ранее освобожденной территории.

Пятая миссия – Toll Gate (Защита базы)

Ваша задача – построить свою базу, а затем разрушить базу противника.

Прежде чем начнете строиться, обдумайте, как это сделать с наименьшими затратами и максимальной отдачей; прикиньте, где лучше расставить войска для защиты базы. Никогда не забывайте об обороне.



Сначала постройте энергостанции, потом завод. Отгрохаете завод – начинайте выпускать вездеходы. Если вы правильно организуете оборону, то количество выпускаемой вами техники будет больше количества уничтожаемой, что даст вам возможность приступить ко второй части миссии – к разгрому базы противника.

Не торопитесь, начните с малого: сначала пулеметные вышки, потом нефтяные, заводик, а там и до остальных сооружений дойдут руки. Не забудьте оставить охрану: враги могут вернуться и построить все заново. Потом можно идти громить главную базу.

Шестая миссия – Exterminate the Village (Ликвидация поселения)

Задача миссии – найти и уничтожить четыре нефтяные вышки и базу противника. Лучше всего сделать это, используя огнеметчиков и вездеходы с огнеметами.

Сначала найдите на карте нефтяные вышки противника, потом, используя пехоту и моторизованные части, расчистите себе путь. Как дойдете до места, воспользуйтесь огнеметчиками.

Выполнив миссию, сразу возвращайтесь в указанное место.

Седьмая миссия – Protect the Convoy (Охрана колонны)

Цель этой миссии – провести к базе колонну нефтяных танкеров, состоящую из шести машин. Для успешного выполнения этой миссии нужно сохранить не менее четырех танкеров.

Колонна движется самостоятельно и не подчиняется никаким приказам, так что все ваше внимание должно быть сосредоточено на обороне.

На этом уровне появится первый секрет: бункер с гигантским роботом, который вооружен лазерными пушками. Бункер вы обнаружите по дороге, рядом с разрушенной угольной

шахтой. Освободив шахту, активизируйте робота. Теперь он будет работать на вас.

Восьмая миссия – Back to the Beach (Новые трудности)

Работали-работали, и вот опять все надо начинать сначала. С минимальным запасом техники и солдат вам предстоит отстроить свою базу, а затем полностью разгромить базу Мутантов.

Как только поставите энергетические станции и заводы, начинайте строительство исследовательского центра, чтобы в дальнейшем провести развитие заставы («апгрейд»).

Девятая миссия – Rescue the Commander (Спасение командира)

Задача данной миссии – найти, освободить и доставить на заставу похищенного командира. При этом постарайтесь уничтожить как можно больше противников и их строений.

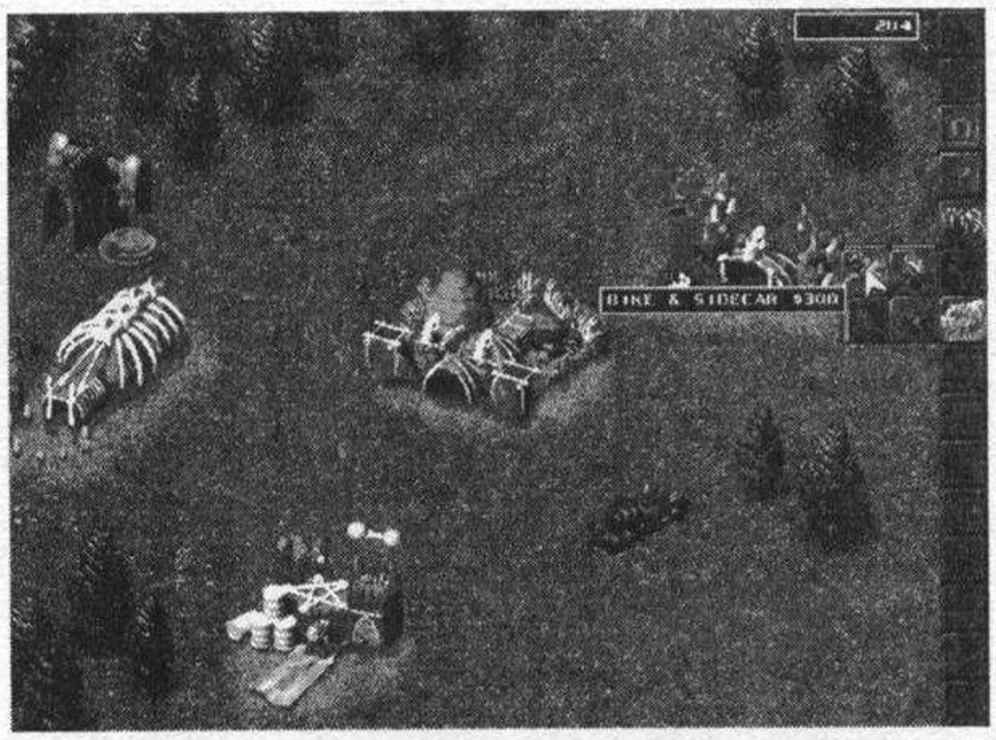
Десятая миссия – Occupation Force (Захват врага)

Ваша задача – стереть с лица Земли логово Мутантов, находящееся в северо-западной части карты.

Как обычно, вам придется начать с постройки и развития собственной заставы. Накопите побольше войск и техники: вам нужно приготовиться к серьезному бою.

Так как ваши силы и силы противника практически равны, начните с захвата их буровых вышек (это лучше поручить вездеходам с огнеметами). Потом приступите к уничтожению оборонительных сооружений, затем наступайте на загон и логово. Тщательно продумайте атаку: как вам лучше распределить свои силы. Может быть, имеет смысл разделить их на несколько отрядов.

Имейте в виду, что если вы провозитесь слишком долго, то нефтяные месторождения могут иссякнуть и вам не удастся закончить эту миссию. Так что следите за временем и ресурсами.



Одиннадцатая миссия – Give Me Liberty (Дай мне свободу!)

Первое, что вы должны сделать, – отыскать бункер с оружием, которое осталось от прежней войны. Если вы не успеете это сделать, можете начинать миссию сначала, потому что у вас не останется ни малейшей возможности спасти свою шкуру. Не торопитесь разворачивать базу. Лучше направьте свои передовые отряды прямо на север к бункеру.

Когда начнете строиться, не забудьте уделить внимание обороне: враг не дремлет. Вам необходимо успеть развить заставу как минимум до четвертого уровня, чтобы производить боеспособную технику.

Для успешного развития нужно иметь хотя бы три буровых вышки. Не стесняйтесь отбирать их у противника.

Накопив достаточное количество войск, начинайте сокрушительную атаку. Победа будет за вами.

Двенадцатая миссия – Surgical Strike (Смертельный удар)

Вам нужно схватить и уничтожить лидера Мутантов.

На этом уровне вам придется принять в свой отряд снайперов. Ребята они, конечно, полезные, стреляют далеко, но только молодые и зеленые: плохо попадают в цель. Первое время вам придется уделять им пристальное внимание, но постепенно они наберутся боевого опыта и станут стрелять прицельнее.

Чтобы добиться максимального успеха, отлавливайте врагов поодиночке и потихоньку отстреливайте их.

Когда доберетесь до логова, не увлекайтесь наступлением. Разрушьте логово и убейте вождя, не привлекая внимания дальних сил противника.

Тринадцатая миссия – Hold the Bridge (Защита моста)

Цель миссии – сохранить за собой мосты через реку.

Сначала наплодите техников и отправьте их на ракетные вышки, а потом действуйте по уже отработанному сценарию: энергетические станции, буровые вышки, завод для производства вездеходов, исследовательский центр.

Усовершенствуйте завод и заставу до четвертого уровня, чтобы обеспечить себя танками и авиацией. Сформировав авиацию, разыщите большие скопления врага и начинайте их бомбить. Имейте в виду, что осколочные бомбы действуют только на пехоту, поэтому не стоит расходовать их зря, пытаясь свалить какое-нибудь сооружение.

Но когда у вас появятся бомбардировщики, можно считать, что врагу пришел конец. Объединяйте ваши воздушные и наземные силы и начинайте наступление, охрану мостов можно ослабить, так как врагу будет не до них.

Четырнадцатая миссия – the Rout / Retreat (То отход – то наступление)

Это самая сложная миссия в игре. С минимальными количеством солдат и запасом нефти вам нужно продержаться полчаса (по компьютерному времени) до подхода основных войск.

Действуйте как обычно, особенное внимание уделяя линии обороны. Когда поставите заставу, не суйтесь зря на территорию врага: не стоит дразнить спящую собаку.

Пятнадцатая миссия – Besieged (В осаде)

Собрав последние силы, Мутанты предприняли атаку на ставку вашего командования. Теперь вам предстоит последняя битва.

Для начала максимально укрепите оборону вашей заставы. Вам необходимо окружить ее ракетными установками. Теперь, потихоньку отбиваясь от атак Мутантов, накопите бомбардировщиков.

Подготовив мощный авиаудар и достаточное количество войск, вы можете начинать атаку. Уничтожьте основные части Мутантов, отыщите их разрозненные строения и добейте их.

Если все пройдет успешно, вы будете вознаграждены просмотром ролика, посвященного разгрому Мутантов.

Доступность всех миссий

В директории «KKND» найдите файл «KKND.EXE» (если его не окажется – создайте). Впишите в него одной строкой эти девяносто шесть цифр:

014002031124011023045096
120052063243118022099011
014122047099019035028127
035050110138222108034058

Большие деньги

В файле «сохранения» впишите «FF» по адресам 08 и 09 – и Уцелевшие получат 65.535 кредитов.

Чтобы 65.535 кредитов получили Мутанты, впишите «FF» по адресам 0C и 0D.

MDK (Murder, Death, Kill)

Разработчик: Shiny / Playmates

1997

Издатель: Interplay

Эта игра фирм «Shiny» и «Interplay» произвела революцию в жанре «3D action». Игроманы сутками не смыкавшие глаз над «Doom», «Quake», «Duke», с интересом встретили эту игрушку, хотя ее нельзя однозначно отнести к жанру «3D action»: настолько она необычна и нестандартна. Начиная играть в нее, вдруг понимаешь, что попал в неведомый, фантастический мир!

Прежде всего игра привлекает графикой. Движения главного героя очень пластичны и естественны. Роботы имеют сложное строение и не только передвигаются и стреляют, но и откалывают разные фокусы. В игре всё детализировано, даже небо. На всех уровнях встречаются изумительные помещения: комнаты, состоящие из ярких геометрических деталей, коридоры, переливающиеся какими-то космическими цветами...

В «MDK» вы будете не только бегать, прыгать и летать, но и проявлять чудеса ловкости, залезая на всевозможные плоскости и выступы. Все это главный герой проделывает с удивительной легкостью и даже грацией.

Иногда вам придется поломать голову, решая какую-нибудь задачку, но недолго: сложных решений от вас никто не требует. Меткость, ловкость и сообразительность – это все, что вам нужно.

Радуют и звуковые эффекты. Музыка органично вписывается в содержание игры. Шумовые эффекты не утомляют, а наоборот, придают игре особый колорит. Каждая музыкальная тема соответствует происходящему на экране: несетесь вы на монолыже или летите в потоке воздуха, побеждаете врага или умираете – всё очень динамично.

В игре масса подсказок. Забавные надписи, сопровождающие появление инвентаря, не раз вызовут у вас улыбку.

Но, несмотря на массу достоинств, игра, пожалуй, имеет несколько существенных недоработок. Во-первых, вы не сможете «сохраниться» во время прохождения уровня; вам много раз придется повторять одни и те же действия, что утомляет. Во-вторых, вы можете либо весьма посредственно стрелять и передвигаться при этом, либо стрелять хорошо и на дальние расстояния, используя снайперский прицел, но быть абсолютно неподвижным, что превращает вас в соблазнительную для врага мишень.

Под DOS игра идет быстрее. Тем, у кого слабый компьютер, советуем играть под DOS.

Операционная система – DOS или Windows 95 + Microsoft DirectX 3.00.
Процессор – не ниже Pentium 90.
Оперативная память – 8 Мб.
Минимально необходимый объем свободного дискового пространства – 10 Мб.
Видеоплата – 1 Мб.
Привод CD-ROM – четырехскоростной.
Другие принадлежности – клавиатура или джойстик, звуковая плата.

Легенда

Эта фантастическая история началась на Земле в 1999 году. Ученые, проводя космические исследования, обнаружили, что на нашей планете стали появляться энергетические лучи. Вскоре все пространство Земного шара было испещрено ими. Поняв, что лучи посланы на Землю разумными существами, земляне попытались вступить с ними в контакт, но безуспешно.

Шло время, и инопланетные жители объявились. Инопланетяне принесли с собой войну. Пришельцы не пощадили никого. Они уничтожили всё, что попало под действие их лучей. На этом историю Земли можно было бы закрывать. Но, оказывается, за два года до вторжения пришельцев был создан спутник, на борту которого находились в момент трагедии доктор Флюк Хоукинс, его помощник Курт Хектик и пес Макс, искусственно выращенный доктором Флюком.

Увидев, что случилось с планетой, наши герои стали готовиться к борьбе с врагом. На роль камикадзе вызвался помощник доктора Курт Хектик (сам доктор был в возрасте и сражаться не мог). Гениальный доктор необыкновенно усовершенствовал оружие и костюм Курта – и вот Курт отправляется в путь, а доктор с Максом оказывают ему посильную помощь.

Главное меню

Поскольку в России давно появилась русская версия игры, мы не будем подробно описывать главное меню, в которое вы попадете сразу после загрузки «MDK». Единственное, что вам нужно будет сделать, – откорректировать настройки в соответствии со своим компьютером. Настройка игры осуществляется в меню «Опции»:

Помощь	–	описание клавиш управления;
Звук	–	выявление типа звуковой карты, установка громкости звука и музыкального сопровождения;
Джойстик	–	тестирование, калибровка, состояние джойстика или клавиатуры;
Мышь	–	тестирование, нечто вроде калибровки, состояние мыши;
Клавиатура	–	переназначение клавиш управления;
Представление	–	сведения о вашем компьютере в сравнении с тремя эталонными;
Уровень	–	выбор одного из трех уровней сложности (легко, нормально, сложно);
Дисплей	–	установка яркости и низкой или высокой детализации.

Инсталляция под DOS

Инсталлируя игру под DOS, помните о крайне слабой реализации.

Просмотрите предлагаемые вам флаги и выберите флаг страны известного вам иностранного языка (английский, французский и др.). На этом языке будет комментироваться инсталляция.

Затем выберите директорию и тип установки: минимальный (17 Мб), оптимальный (33 Мб) или максимальный (150 Мб). Под конец инсталляции появится сообщение о том, что установка типа звуковой платы производится в игровом меню «Options».

Инсталляция под Windows 95

Как и в инсталляции под DOS, вам предложат выбрать язык общения. Затем определитесь, под что инсталлировать: под Windows 95, под DOS, или одновременно (Both) под Windows 95 и DOS .

Выберите тип инсталляции: минимальный, оптимальный или максимальный. Игра инсталлируется в меню «Программы», в папку под названием «MDK».

Клавиши

Пробел – включение и отключение режима снайпера;

Клавиши-стрелки – движение; в режиме снайпера – управление прицелом;

A / Z – сдвиг камеры (**A** – вверх, **Z** – вниз); в режиме снайпера – изменение размеров окна;

Ctrl – огонь из выбранного оружия;

Alt – прыжок. Если в процессе прыжка еще раз нажать **Alt**, раскроется парашют;

X – шаг в сторону;

, – огонь налево;

. – огонь направо;

Caps Lock – переключатель скорости;

0 .... 9 – выбор инвентаря;

Enter – использование инвентаря;

[/] – переключение боеприпасов и инвентаря;

Shift – выбор турборежима;

Esc – выход из игры;

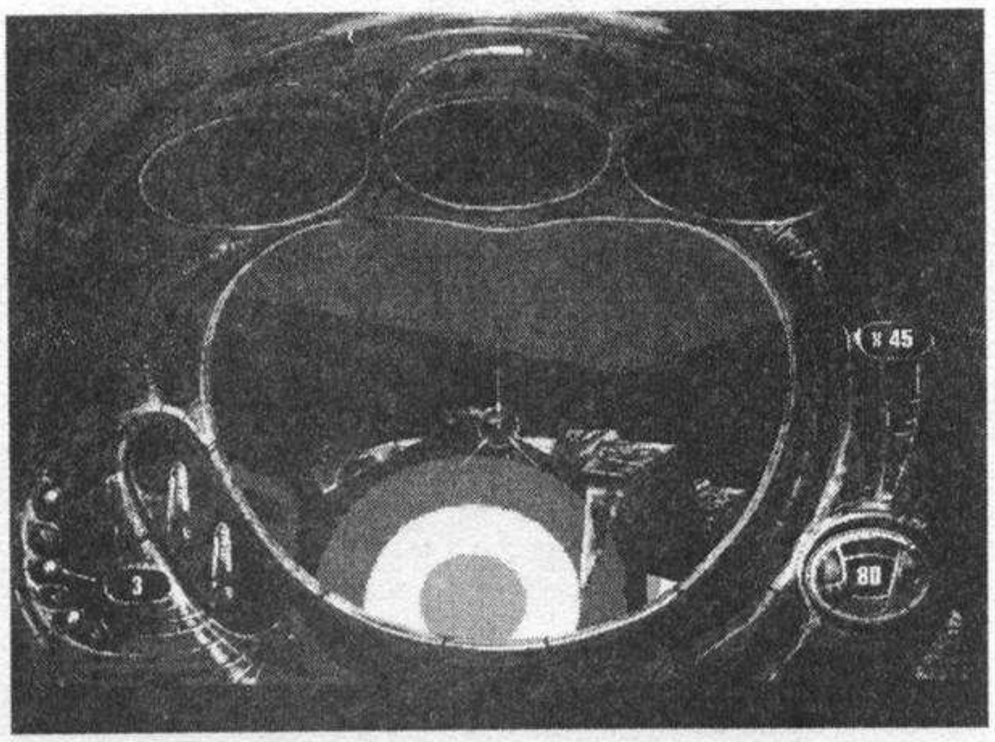
F1 – справка;

F3 – загрузка игры;

F10 – выход из игры;

F11 – установка контрастности;

F12 – меню «Options».



Враги

На Земле вам придется сражаться с роботами разных типов. Одни кривляются и строят рожи, другие похожи на крокодилов, третьи летают, но всех их объединяет одно интересное качество: они совершенно не страшные. Особенно радуют «боссы» – главные роботы, которых необходимо уничтожить в конце каждого уровня. Мало того, что все они различаются внешне, еще и поведение их совершенно непредсказуемо: один в вас стреляет, другой от горя бьется головой об стенку... С ними не соскучишься.

Враги, как правило, не способны появляться из ниоткуда. Сооружение, которое их порождает (назовем его бункером), похоже иногда на башенку, иногда на трапецию. Старайтесь уничтожить бункер в первую очередь, иначе вашим неприятелям обеспечено вечное пополнение, и рано или поздно они вас убьют.

Время от времени вам будут попадаться самолеты, которые собирают бомбы со зданий. В них тоже нужно стрелять. Главное – не спутать их с вашим самолетом (на котором вы будете летать и убивать врагов).

Прохождение

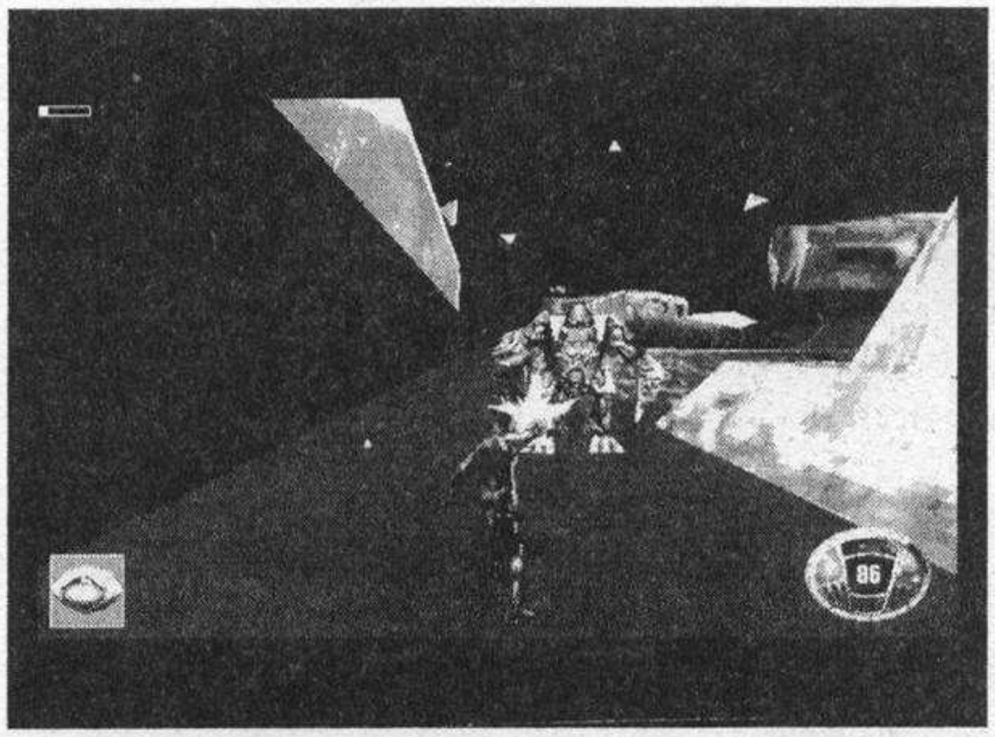
Даже если вы бывалый игрок, не советуем вам выбирать для первого прохождения игры сложный уровень. Игра нетипична и довольно-таки сложна.

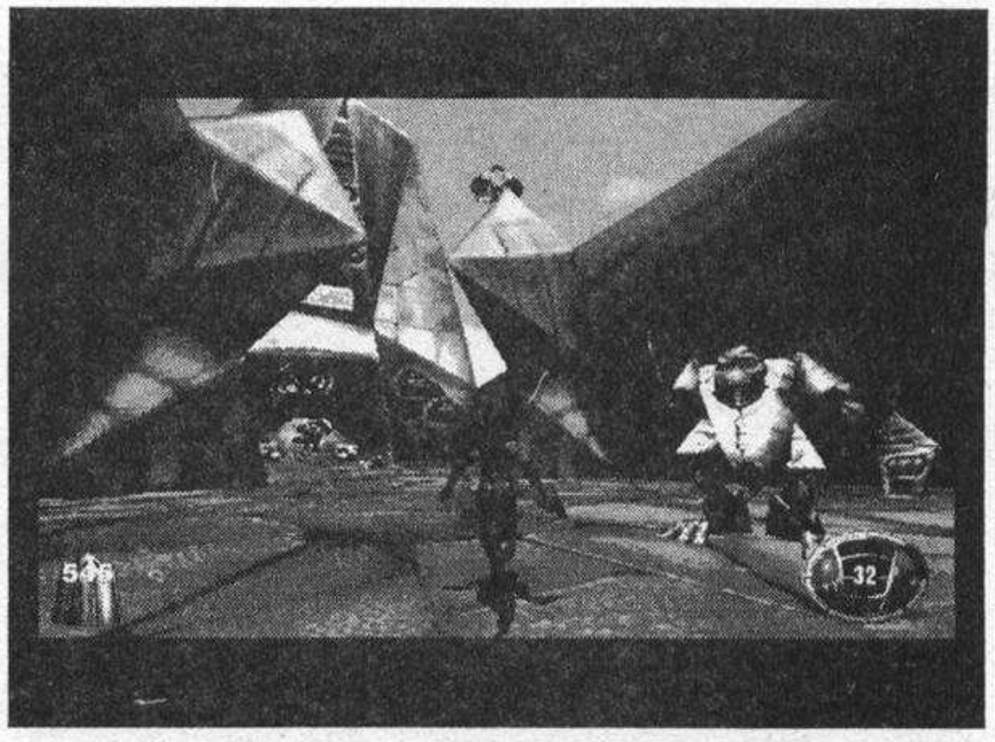
Основная сложность – в новизне. Совершив удачный маневр, вы все равно не сможете «сохраниться». «Сохранение» вам будут предлагать только после прохождения всего уровня.

Первый уровень

При загрузке уровня вы летите, пытаясь увернуться от лучей и ракет, которые так и норовят попасть в вас.

Спустившись, подберите все, что увидите, и бегите на улицу. Немного повоюйте с десантниками и дождитесь, когда с неба спустится атомная бомба. Взорвите ею дверь (не забыв спрятаться). Старайтесь подбирать вещи, которые будут спускаться на парашюте.





В «Комнате практики» в режиме снайперской стрельбы убейте с дальнего расстояния несколько роботов на крыше. На парашюте должен спуститься контейнер с изображением черепа с костями. Стреляйте в него.

Разбейте стекло красного цвета (следуя подсказке компьютера) и, вооружившись мортирой, стреляйте в черное окно между синими стрелками наверху здания.

Зайдите в комнату, где на пьедесталах из прозрачного красного стекла стоят роботы с мишенями. В центре зала расположено что-то наподобие башенки. Это бункер, из которого появляются роботы. Роботов с мишенями можно убить выстрелами в голову или обойти (проявив известную ловкость и хитрость). По пьедесталам идите дальше на улицу.

Зайдите в красный дом и взорвите бункер. Под ним – проход на нижний этаж. Идите в комнату, где стоит поезд, и отыщите дверь, на которой нарисован танк. Подойдите к двери и ждите сюрпризов.

По коридору вы снова пройдете на улицу. Когда прилетит самолет, подбегите и запрыгните в него: бить врагов сверху удобней. Когда перебьете всех, идите к среднему красному зданию. За ним расположена дверь, которую нужно взорвать атомной бомбой.

Пройдите в следующий двор и уничтожьте пушку. За ней, в окошках, – роботы, которых нужно убить. Чтобы сделать это, выстрелите из мортиры в каждую трубу. Когда вы убьете последнего робота, всё взорвется, поэтому сразу прыгайте в обрыв.

По коридору вы доберетесь до комнаты с красными стеклами. Чтобы запустить вентилятор, прыгните вниз и взорвите мишень в виде синего купола. Под куполом находится решетка. Встаньте на нее – и поток воздуха поднимет вас наверх. Постарайтесь опуститься на какое-нибудь красное стекло. По стеклам пройдите на самый верх.

В одной из комнат будет очень много роботов, перебить которых, не прибегая к хитрости, вам не удастся. Найдите робота, напоминающего железную собаку, и постреляйте в него. Когда робот «откроется», сядьте внутрь. Враги примут вас за своего, и вы без труда сможете зайти к ним в тыл. Киньте в них атомную бомбу.

Дойдите до комнаты с вентиляционной решеткой, встаньте на нее и поднимитесь наверх. Достигнув крыши, вы увидите вдали комнату «босса». Если хотите побыстрее убить его, стреляйте самонаводящимися ракетами. После того как вы покончите с «боссом», все взорвется и уровень закончится.

Второй уровень

Спускаясь в туннеле, используйте клавишу «движение назад» для торможения, чтобы собрать как можно больше предметов. Под шквальным огнем бегите на другой конец комнаты и спуститесь по туннелю до вентиляционной решетки. Летите наверх.

Дверь в противоположном конце комнаты

заперта. Чтобы открыть ее, надо запрыгнуть на выступ и кинуть гранату в отверстие в стекле – спустится бомба.

Зайдите в комнату, где вас встретит большой курящий робот, и прыгните в яму. Вы снова попадете в туннель, по которому можно спуститься в комнату с пушками.

Чтобы найти выход из этой комнаты, запрыгните на среднюю пушку и выстрелите в противоположную стену.

Далее вам нужно пересечь комнату, где вас обстреливают лазерными лучами. Доберитесь до выхода, используя вентиляционную решетку и висящие в воздухе платформы.

Вывалившись из туннеля, сразу раскрывайте парашют, летите как можно дальше и постарайтесь приземлиться на платформу. Камни можно взорвать. Уничтожьте красного прыгающего робота и скорее покидайте комнату.

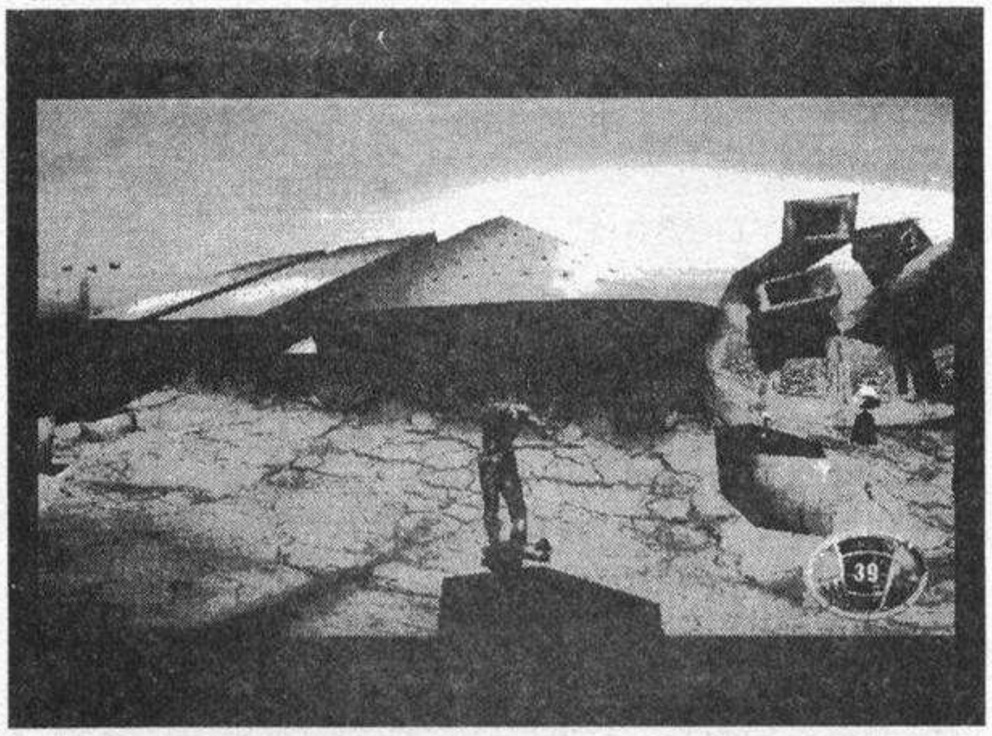
Ядерным взрывом откройте дверь в зеркальной комнате и идите дальше.

Поднявшись наверх, найдите движущуюся платформу и запрыгните на нее. Она привезет вас в туннель, по которому вы доберетесь до комнаты со стеклянными окнами. Найдите окно с «боссом» и стреляйте туда.

Третий уровень

На этом уровне вам впервые встретятся «реактивные» роботы, которые очень быстро передвигаются.

Чтобы открыть дверь в башню, вы должны расстрелять два замка: слева и справа от двери. Пройдите по коридору в комнату с настенными аквариумами и убейте всех роботов. Вход в следующую комнату находится возле трамплина. Прыгните в туннель в центре этой комнаты.



Спланируйте к двум пушкам, позади них – вход в туннель. Вы попадете в комнату с большим вращающимся винтом в полу. Пройдите прямо по стеклянному коридору – и вы упадете рядом с винтом. Бегите в комнату, где стоят три сосуда с роботами внутри, и уничтожьте их. Перестреляйте всех роботов-крокодилов. Встаньте на то, что осталось от винта – и подниметесь наверх.

Вы попали в лес. Обстреляйте все стены. Три стены рухнут, и появятся роботы. Постарайтесь скорее убить их. Противники появляются из бункеров – трапеций с желтыми отметинами. Пока вы не уничтожите бункеры, роботы будут появляться снова и снова.

Пройдите в черную комнату. Вдалеке виден ровный прямоугольный проход, похожий на экран в кинотеатре. Через снайперский прицел найдите на «экране» часть бункера, из которого появляются роботы, и уничтожьте его.

Прыгните в цветную комнату. По выступам доберитесь до синего прохода вверху. Там вас поджидает гигантский робот. Убейте его и идите дальше.

Поднимитесь по потоку воздуха вверх и расстреляйте всех роботов. Затем обойдите пропасть по кругу и выйдите в дверь.

По вентиляционной трубе поднимитесь в комнату со множеством окон, из которых в вас стреляют роботы. Чтобы открыть огромную дверь, запрыгните в оконный проем без решетки и в упор расстреляйте винт.

Подойдите к пирамиде и стреляйте в нее, пока не образуется проход. Пройдите в него. Справа вас давно дожидается куриный окорочок, съешьте его. Идите дальше. Убейте робота и запрыгните на летающую платформу. Вы подниметесь наверх, где вас встретят летающие роботы.

Полетав и постреляв, вы попадете в проход, где увидите вращающийся диск с четырьмя пушками. За диском находится «босс». Чтобы его убить, подождите, пока пушки на диске не покраснеют. Стреляйте в них в режиме снай-

перского огня. Не забывайте отстреливаться от роботов-крокодилов. Когда четыре пушки будут уничтожены, «босс» скончается, любезно предоставив вам возможность перейти на четвертый уровень.

Четвертый уровень

Это красивый и необычный уровень. Вам предстоит покататься на монолыже: после загрузки уровня вы окажетесь в заснеженных горах. Вам нужно спуститься вниз (прыгая со скалы, не забудьте раскрыть парашют).

Запрыгните на монолыжу и выезжайте на заснеженное поле. Доехав до конца, раскройте парашют.

Дождитесь самолета, залезьте в него и стреляйте во врагов сверху. В конце поля находится дверь в туннель.

Опять нужно проехаться на монолыже. Если у вас мало силы, можете по дороге собирать собачьи кости. Но это будет непросто: вам все время придется отстреливаться от назойливых роботов-лыжников. Монолыжа привезет вас на ледяное поле, где вы встретитесь с «реактивными» роботами. Когда на вертолете спустят танк, расстреляйте его – и вы получите атомную бомбу (чтобы открыть следующую дверь).

«Босса», орущего дурным голосом, пока не трогайте. Старайтесь не попадать под шары, которые он бросает. Около «босса» – вентиляционная решетка, подойдите и быстро взорвите ее. Поднимитесь на парашюте вверх.

В помещении, в которое вы попали, уничтожьте бункеры, а затем самих роботов. С помощью потока воздуха поднимитесь наверх и встаньте на монолыжу. И снова вы едете по ледяной трассе, а ветер свистит в ушах!

В комнате, где сидит «босс», сначала убейте роботов, а потом подойдите к вентиляционной решетке и бросайте туда гранаты, пока «босс» не взорвется.

Пятый уровень

Попав на этот уровень, вы увидите в небе перед собой огромный космолет. Через снайперский прицел отстрелите у него лазерные пушки, не забывая увертываться от лазерных лучей. Выходите из укрытия и начинайте убивать роботов. Когда вы очистите площадку, спустится бомба, которою можно будет открыть дверь слева.

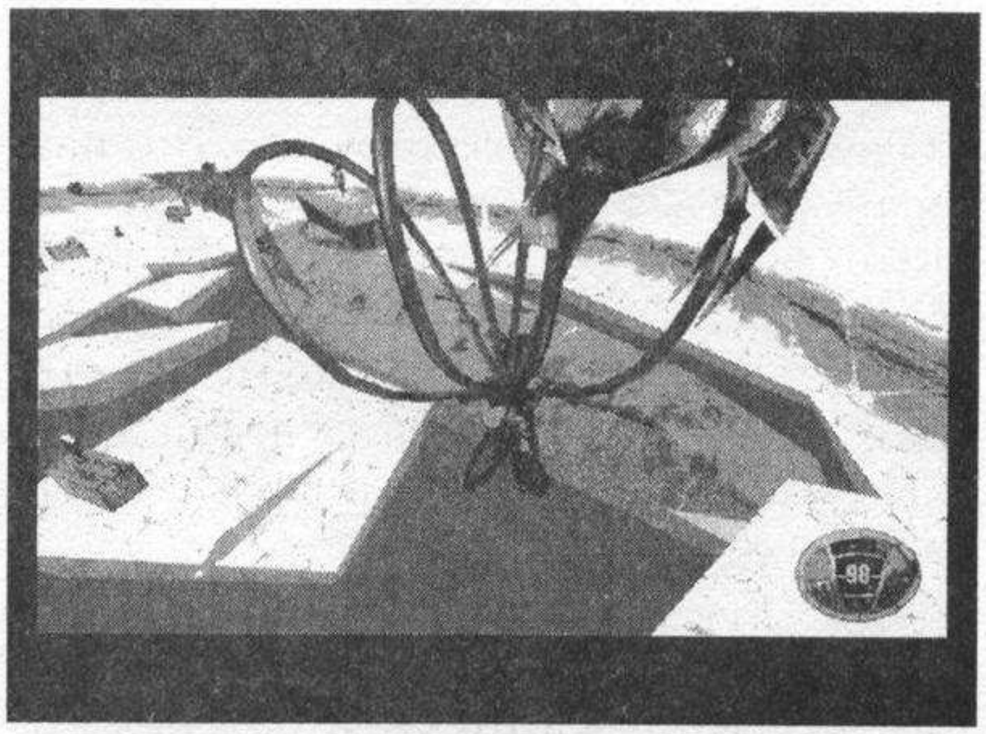
Пройдите по коридору, уничтожьте роботов на выходе. Затем сразитесь с врагами на улице. Найдите на полу желтый квадрат, выстрелами закатите на него тачку – и в полу откроется дверь. Прыгните вниз.

Добегите до вентиляционной шахты и летите наверх. В доме напротив через снайперский прицел разбейте стекло, за которым сидит хилый напарник «босса». Вы снова увидите большой космолет. Нужно отстрелить у него пушки. Зайдите за космолет и выстрелите в красную рожицу. Космолет взорвется, и на вас сразу нападут мощные роботы. Найдите проем в стене и идите туда.

В комнате с глобусом убейте всех роботов. Когда вы уничтожите глобус, пол раскроется, и вы сможете спрыгнуть вниз. В помещении, куда вы попали, тоже нужно уничтожить роботов и снова прыгнуть вниз.

Пройдите по коридору. В большом помещении перебейте всех роботов справа и возьмите бомбу, потом убейте роботов слева. По склону поднимитесь наверх – вы выйдете на горное плато.

Покончив с роботами на плато, прыгните через расщелину. Там вас ожидают летающие роботы. Перед тем, как прыгнуть в проем с зелеными краями, киньте туда несколько гранат, чтобы убить большого робота. Теперь прыгните туда и подними-



тесь по склону до двери. Устройте ядерный взрыв.

Вам предстоит пройти по коридору, заполненному врагами. Чем скорее вы достигнете конца коридора и взорвете дверь, тем больше у вас шансов остаться в живых и продолжить игру.

По очередному коридору доберитесь до комнаты с тачками. Они понадобятся вам, чтобы собрать «бонусы» на больших ящиках и забраться на самый верх, где находится дверь (выстрелами подкатывайте тачки к тому месту, на которое хотите забраться).

В помещении с колоннами расстреляйте врагов, сидящих в кабинках над вентиляционными вышками и выпускающих смертоносные лазерные лучи. Хорошо разбегитесь от входа и запрыгните на самую маленькую вентиляционную вышку. При помощи потоков воздуха перемещайтесь с вышки на вышку так, чтобы добраться до выхода. Лететь к двери нужно с самой дальней от нее вентиляционной вышки (она самая высокая).

Выстрелите в «босса», потягивающего пиво, – он спрячется. Теперь расстреляйте шар, вертевшийся в центре вокруг синей пирамидки. Спрыгните к пирамидке, соберите «бонусы» и приготовьтесь к бою. У появившегося космического корабля отстрелите пушки. Когда корабль взорвется, появятся роботы. Убейте их всех. Как только вы убьете последнего робота, выскочит «босс», схватит собаку и прыгнет в поток воздуха. Преследуйте его.

Шестой уровень

Вы попадете на круглую площадку. Найдите проход и идите по стеклянному тунелю вверх.

В помещении уничтожьте бункер. Под ним – проход. Прыгните туда и, раскрыв парашют, летите все время вниз.

В комнате с колоннами вам встретится «пастух» с агрессивными животными. Стреляйте в них, пока в полу не появится новый проход. Спуститесь по нему в помещение с плоскостями из красного стекла.

Перепрыгивая с одной подвесной платформы на другую, поднимитесь наверх. Там будет проход – летите в него.

В этой комнате на высоком камне стоит «заместитель босса», натравливающий на вас роботов. Бросайте приманки, увертывайтесь и всё время обстреливайте роботов и «заместителя». Главное – продержаться до тех пор, пока большая скала не упадет около «зама». Поднимитесь по упавшей скале наверх – и там откроется проход в следующую комнату.

Здесь вы увидите главного «босса». Рядом стоит аппарат, производящий тюленей для кормления «босса». Встаньте на кнопку с изображением тюленя около аппарата. Когда из аппарата появится тюлень, бросьте его «боссу». Пока «босс» набивает брюхо, стащите ядерную бомбу. Поднимитесь на потоке воздуха и взорвите дверь. Эту операцию повторите еще два раза, чтобы освободить собаку. Спасенный Макс, исполненный благодарных чувств, прыгнет в аппарат и превратится в собаку-тюленя. Скормите его «боссу». Такого «босс» не переварит и лопнет. А вам останется посмотреть видеоролик и поздравить себя, героя, с победой.

Бессмертие

Отредактируйте файл «MDK95.EXE» при помощи шестнадцатиричного редактора (например, «Norton Disk Editor» или «Hackers View») и измените по адресу 0007471B величину «90» на «29», а по адресу 0007471C – «90» на «C2». Это вам даст бессмертие.

«Игромания» сердечно благодарит компанию «Бука» за предоставленную игру.

Moto Racer

Разработчик: Delphine Software International | 1997 | Издатель: Electronics Arts

Эти гонки – не привычные всем автогонки, а гонки на мотоциклах. Игра не претендует на звание симулятора. Это просто качественно выполненная игрушка, которая позволит игроману расслабиться после трудового дня. «Профи» наверняка оценит увлекательность игры, а новичок на сто процентов застрахован от ощущения, что выбранная им игрушка слишком проста.

В «Moto Racer» всего два типа мотоциклов: кроссовые и спортивные. Ездить вы сможете по четырем трассам: две для спортивных гонок, и две для кроссовых соревнований. У каждого типа мотоциклов свой цвет. Тип определяет технические характеристики мотоцикла.

В игре можно устанавливать сложность, а также уровень детализации (от первого до пятого). На первом уровне детализации разрешение экрана очень низкое и напоминает графику игры «Test Drive – III». Зато пятый уровень – это потрясающе! А если еще поставить разрешение 640x480 пикселов...

Игру отличает непревзойденно быстрая для гонок графика. Поддерживается карта 3DFx (технология MMX). Можно играть в шлеме виртуальной реальности.

Еще один плюс игры – это звук. У каждого типа мотоцикла свой собственный звук мотора, свой визг тормозов.

Можно играть коллективно: по сети, по модему, по нуль-модему или через «Интернет».

На любой трассе этой игры расположено несколько точек (Checkpoints), проезжая через которые, вы как бы отмечаетесь на дороге. Вам дается ограниченное количество времени на то, чтобы от одной точки добраться до другой. Не уложились в лимит – придется начать трассу заново. Но на вторую попытку времени дадут еще меньше. Последний круг вы должны будете проехать практически без ошибок, иначе игра остановится в самом интересном месте.

Операционная система – Windows 95 + Microsoft DirectX 3.

Процессор – Pentium 90 (рекомендуется Pentium 166, желательно MMX).

Оперативная память – 8 Мб (рекомендуется 16 Мб).

Видеокарта – SVGA, 1 Мб (рекомендуется 2 Мб).

Привод CD-ROM – двухскоростной (рекомендуется четырехскоростной).

Минимально необходимый объем дискового пространства – 50 Мб (желательно 80 Мб).

Другие принадлежности – звуковая плата, совместимая с Windows 95.

Если у вас двухскоростной CD-ROM и трассы грузятся с него, поставьте кэширование этого устройства, чтобы увеличить скорость считывания информации с компакта. Для этого зайдите в «Панель управления» Windows 95. Выберите иконку «Система», там выберите «Быстродействие», затем «Файловую систему» и, наконец, «Компакт-диски». Передвиньте в строке «Дополнительная кэш-память» стрелочку в крайнее правое положение, а в строке «Оптимизация доступа» укажите: «для двухскоростного CD».

Инсталляция

Перед инсталляцией установите 16-битную разрядность цвета (в «Панели управления» выберите иконку «Экран», нажмите на кнопку «Параметры» сверху справа и в рамке «Цветовая палитра» поставьте: «High Color – 16 разрядов»).

Находясь в Windows 95, вставьте компакт-диск. Произойдет автоматическая загрузка диска.

Если вы хотите установить игру на винчестер, выберите кнопку «Install».

Если у вас не установлены драйверы Microsoft DirectX 3, щелкните на кнопке «DirectX 3». Кнопка «Run» запускает уже установленную на компьютере игру. Кнопка «Uninstall» полностью удаляет все файлы и ссылки игры с вашего винчестера. Кнопкой «Exit» вы выходите из этого окна.

Итак, нажата кнопка «Install». Вас спросят, на каком языке вы будете общаться с программой установки. По умолчанию игра будет инсталлирована в меню «Программы».

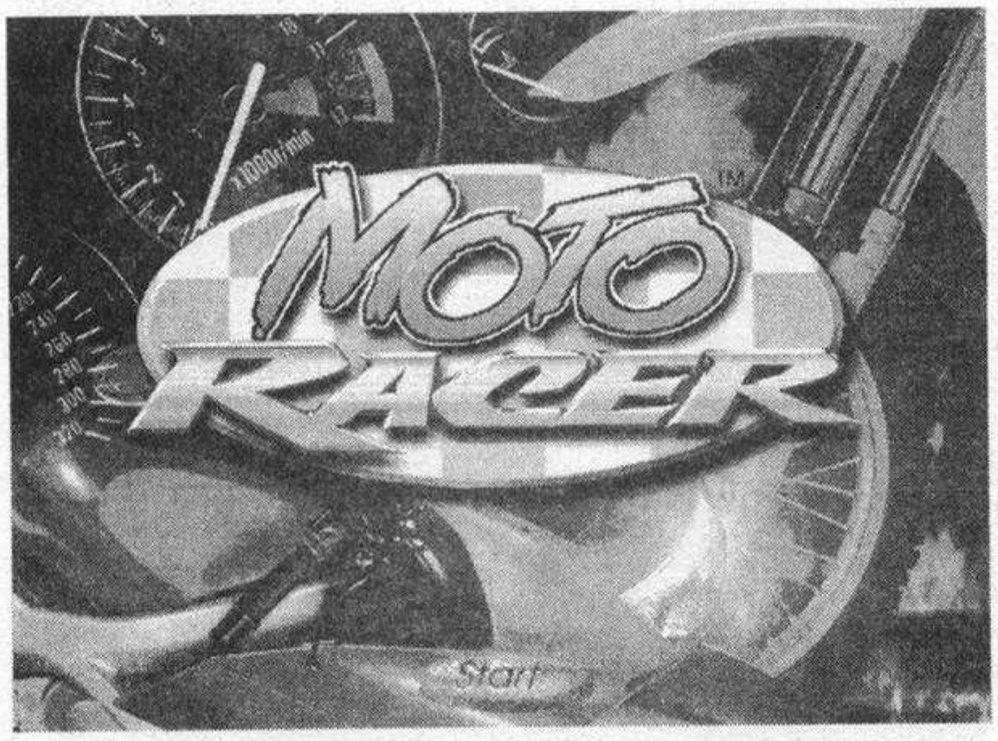
Далее выберите тип установки:

Typical – обычный;

Compact – минимальная установка (если у вас мало места на винчестере);

Custom – установка, которую могут производить лишь опытные пользователи.

Так как «Moto Racer» копируется на винчестер частично, перед загрузкой программы всякий раз нужно вставлять в дисковод компакт-диск с этой игрой.

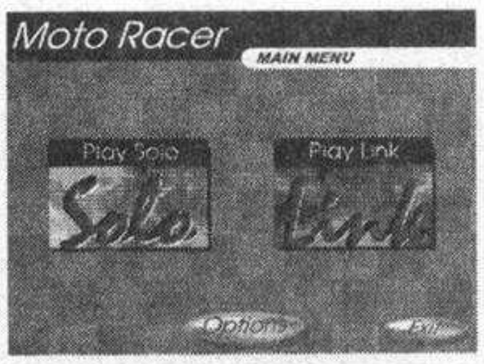


Меню

Главное меню игры сделано очень просто. В основном выбор мотоциклов, трасс и режимов игры осуществляется нажатием на большие кнопки, которые появляются после выбора очередной опции.

После загрузки игры на экране появится кнопка «Start». Нажмите ее – и появится следующий экран, где вам предложат ввести свое имя (просто выбирайте буквы мышкой). Когда введете имя, нажмите **Enter**.

Вам предложат на выбор:



Play Solo

– одиночную игру;

Play Link

– игру по сети или по модему. Далее нужно будет выбрать метод соединения (Select connection method):

IPX Connection – связь по сети через сетевой протокол IPX (для этой связи вам необходима сеть, которая объединяет хотя бы два компьютера);

Internet TCP / IP Connection – игра по сети «Интернет» (нужно быть подключенным к «Интернету»);

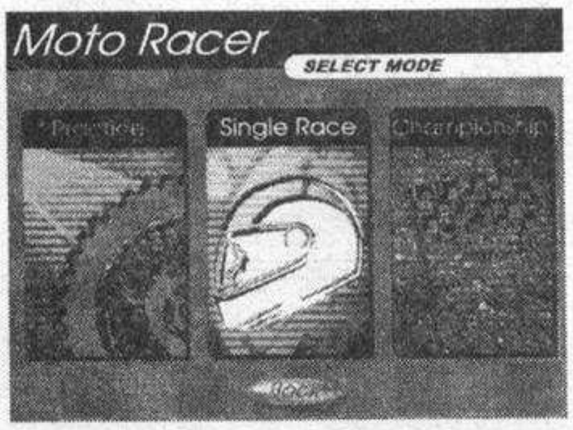
Modem Connection – игра по модему;

Serial Connection – связь через нуль-модем (нужны два компьютера и нуль-модемный кабель для их соединения).

После установки режима игры вам будет предложено выбрать тип соревнований:

Practice

– тренировочный заезд для начинающих (можно ездить по любым трассам, но в



одиночку, соперников у вас нет);

Single Race

– обычная гонка (в ней вместе с вами принимают участие ваши соперники; доступны все трассы);

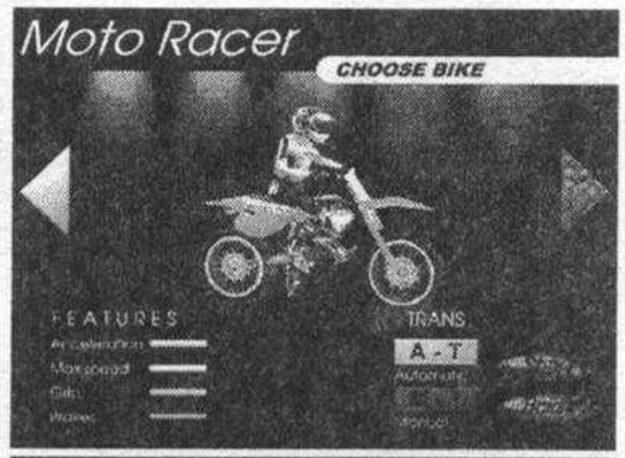
Championship

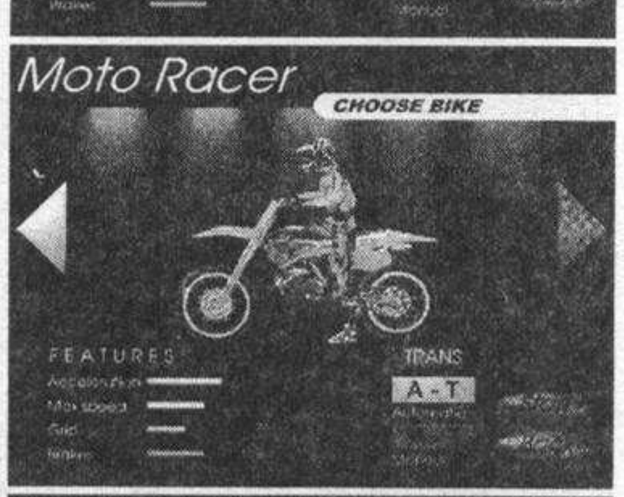
– чемпионат по всем правилам.

Теперь на экране появятся кнопки выбора трассы. «Laps» – это количество кругов (оно не может превышать восьми). Если вы хотите ехать на время, то установите «Time Attack» = = ON. В этом случае, если вы не уложитесь в отведенное время, гонка для вас закончится гораздо раньше финиша.

Выбирая трассу для участия в чемпионате (Championship), вы не сможете указать количество кругов. А вместо кнопки «Top 5» («лучшая пятерка») расположена кнопка «Load», которая позволяет загрузить недоигранный ранее чемпионат. Учтите, что «сохраняться» можно только после полного прохождения одной из трасс.

Трассы идут по очереди: от простейшей до самой сложной. После прохождения каждой трассы вам показывают «Top 5». Если вы не попали в пятерку лучших, чемпионат придется начать заново. А если попали – можете «сохраниться» («Save») или же играть дальше («Next Race»).





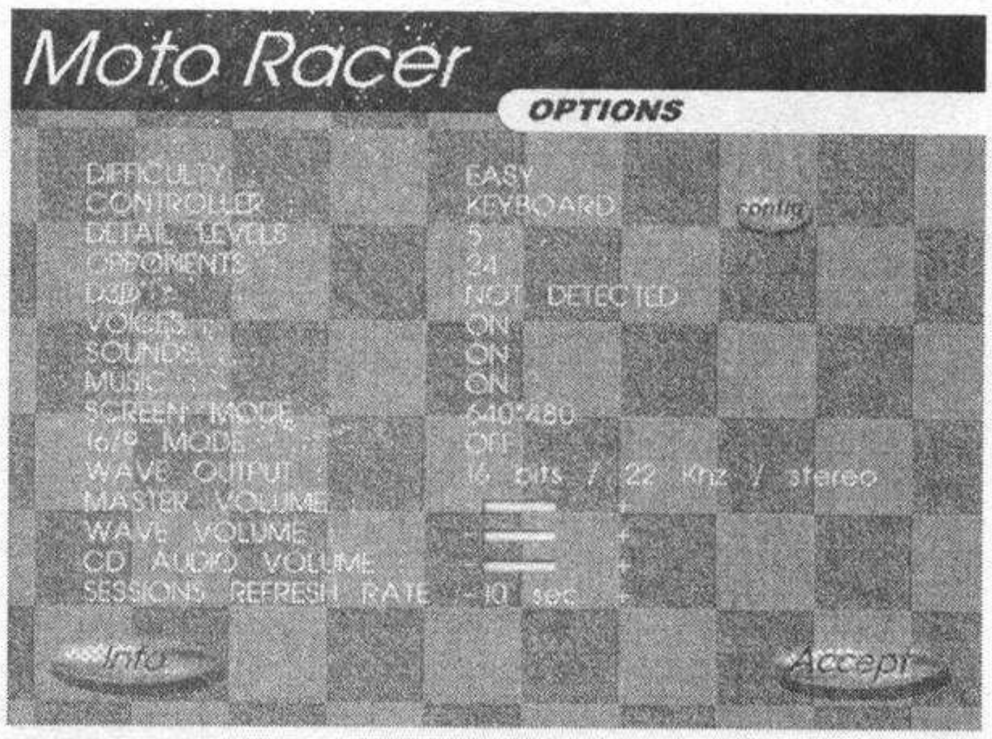
Нажмите кнопку «Continue» («продолжить») – и на экране появятся кнопки выбора мотоцикла. Вы сможете изучить внешний вид предлагаемых транспортных средств, а также их технические характеристики:

Acceleration – ускорение;
Max speed – максимальная скорость;
Grip – сцепление;
Brakes – тормоза.

Затем выберите тип коробки передач («Automatic» – автоматическая или «Manual» – ручная). Выбрали? Теперь нажимайте на «Start» – и вперед!

Все установки (звук, скорость, степень детализации, клавиатура и др.) осуществляются в ***меню опций («Options»)***:

Difficulty – сложность: «easy» (легкая игра), «medium» (средняя), «hard» (трудная);
Controller – управление: «keyboard» (с клавиатуры) или «joypad»/ «joystick» (с джойстика);
Detail Level – уровень детализации (от 1 до 5);
Opponent – количество соперников (12 или 24);
D3D – шлем виртуальной реальности: «not detected» (не задействован) или «detected» (задействован);
Voices – голоса: «on» (включены) или «off» (выключены);
Sounds – звуки: «on» или «off»;
Music – музыкальное сопровождение: «on» или «off»;
Screen mode – разрешение экрана: 320x200, 320x240, 512x384, 640x400, 640x480;



16 / 9 mode – широкий экран: «on» (включен) или «off» (выключен);

Wave output – качество звука: предусмотрены восемь вариантов – комбинации параметров по числу бит (8 или 16), частоте (11 или 22 кГц) и stereo- или mono-звучанию;

Master volume – громкость музыкального сопровождения: «+» – больше, «–» – меньше;

Wave volume – громкость звуковых эффектов: «+» / «–»;

CD Audio volume – громкость звука с компакт-диска: «+» / «–»;

Session refresh rate – обновление кадра: «+» / «–».

Чем слабее ваш компьютер, тем меньшие уровень детализации, разрешение и ширину экрана вы должны устанавливать.

Кнопка «Info» выдает на экран данные об обнаруженных устройствах и драйверах Microsoft DirectX 3 (процессора, модема, звуковой платы, видеопамяти и др.).

Нажатие кнопки «Accept» означает, что вы согласились с установками и выходите в главное меню.

Нажав на кнопку «Config», вы можете переназначить значения клавиш управления курсором и джойстиком. Для того чтобы изменить значение клавиши, щелкните мышью по изменяемой клавише, а потом нажмите ту клавишу, которая вас устраивает.

Кнопка «Exit», как обычно, означает выход из игры.

Клавиши

↑ – газ;

↓ – тормоз;

← – поворот влево;

→ – поворот вправо;

A – повышение передачи;

Z – понижение передачи;

Пробел – ускорение (вы будете ехать на заднем колесе);

Pause – «пауза» в игре;

Tab – вид сзади;

+ и **–** (на дополнительной клавиатуре) – включение или выключение прорисовки;

/ и ***** (на дополнительной клавиатуре) – регулировка звука;

F1 и **F4** – переключение режима представления экрана (больше – меньше);

F2 и **F3** – изменение разрешения экрана;

F5 – изменение представления игрока;

F6 – появление или удаление приборной панели;

F7 – вывод на экран спидометра и тахометра;

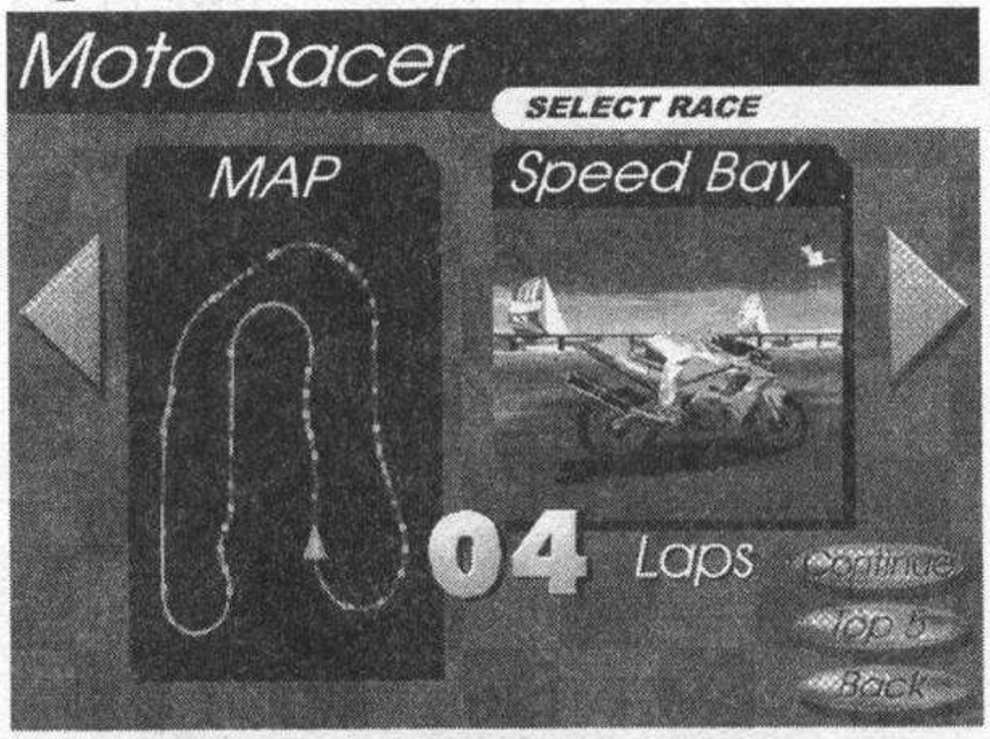
F8 – включение или выключение сигнала;

F9 – карта трассы;

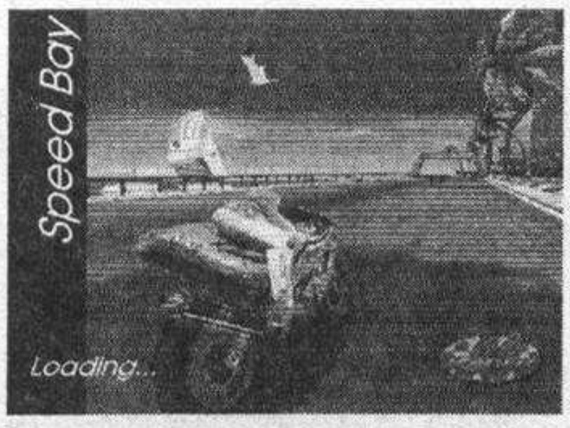
F11 – меню звука;

F12 – меню экрана.

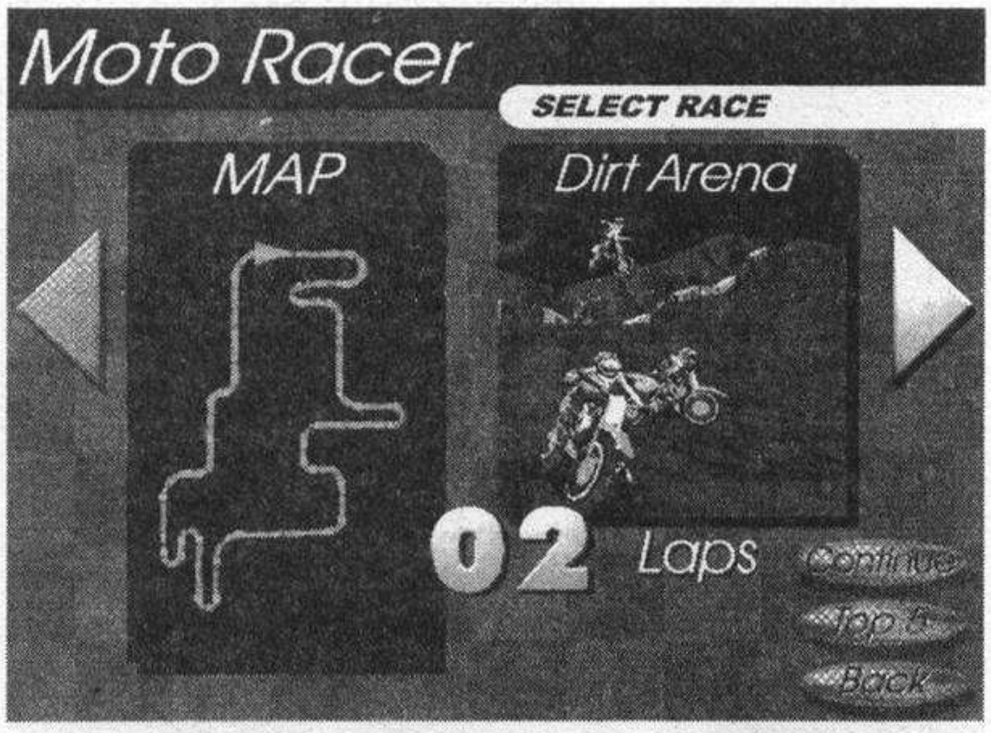
Трассы



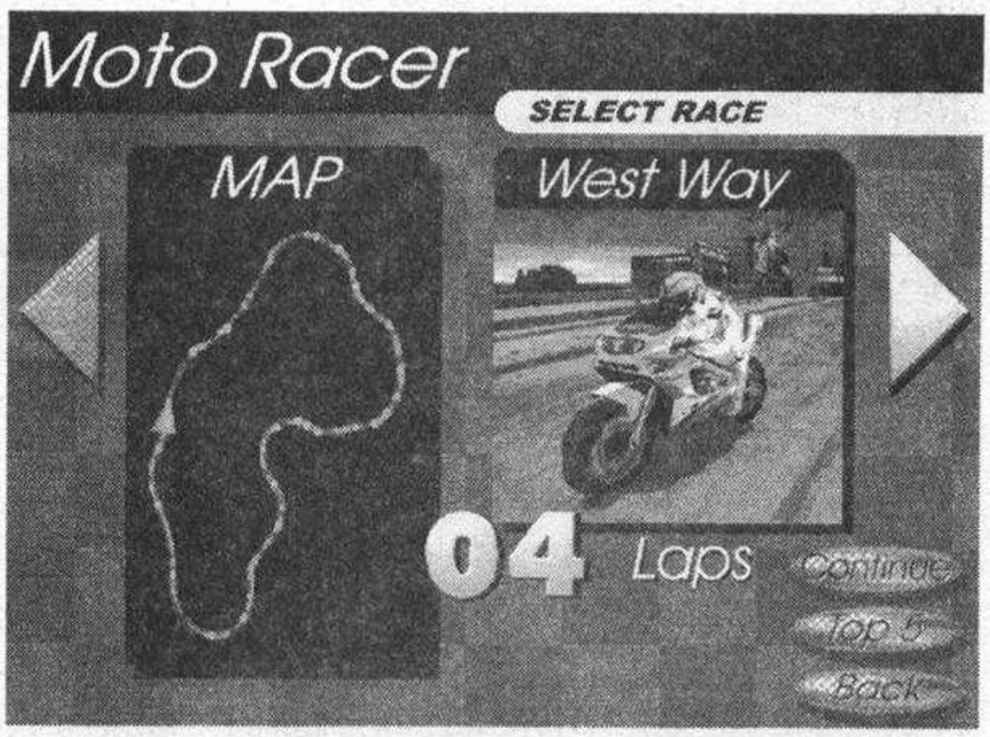
На «***Speed Bay***» («скоростная трасса») вы получите гоночный мотоцикл. Вы катитесь по



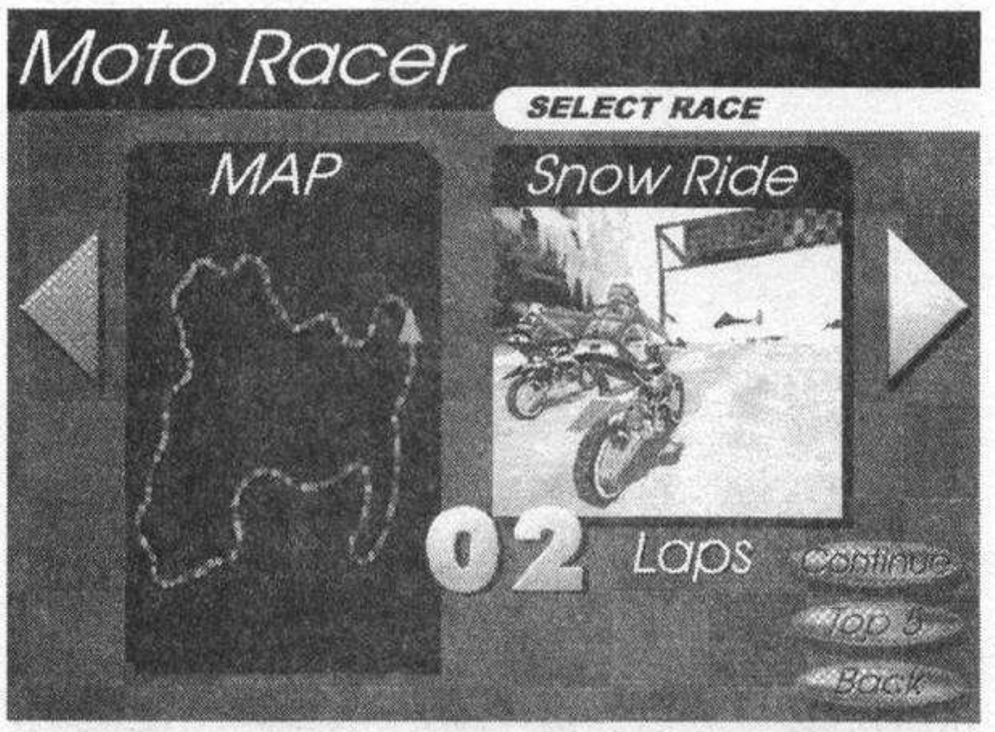
солнечным дорогам курорта, проноситесь мимо многочисленных отелей, высоких зеленых пальм, холмов, пролетаете на мотоцикле по мостам, въезжаете в туннели, видите вокруг много прекрасных домов (конечно, если успеваете глазеть по сторонам). При старте, справа от вас, можно увидеть потрясающий пляж, где на воде покачиваются парусники. По этой трассе очень приятно ездить, особенно на большой скорости. На некоторых участках можно включать режим ускорения, нажимая **Пробел**. Сложность трассы по пятибалльной шкале – 2.



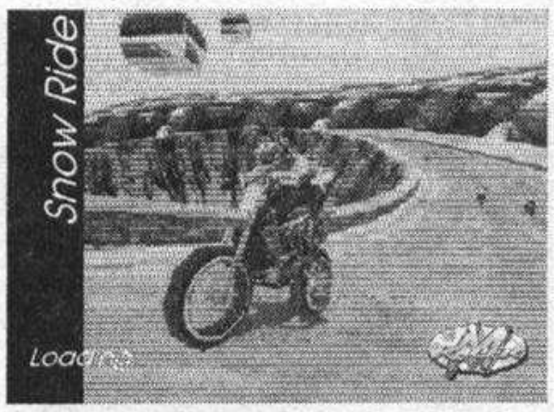
На «***Dirt Arena***» («грунтовая дорога») вам выдается кроссовый мотоцикл. Трасса проложена по грязному (размытому и ухабистому) полю – нечто вроде поля «Гонок на выживание». Вокруг – трибуны со зрителями и прожекторы. На этой трассе не до разгона, так что выбирайте не скоростной, а приемистый мотоцикл. Пейзаж скуден, единственное разнообразие: вдоль обочины иногда попадаются какие-то синие бочки. Кажется, это самая некрасивая и однообразная трасса в игре. Основная трудность при ее прохождении – многочисленные повороты на девяносто градусов. Сложность трассы по пятибалльной шкале – 4.



На трассе «***West Way***» («западная дорога») вы получите гоночный мотоцикл. Вам предстоит проехать по дорогам старого провинциального городка. Вы с ревом проедете через заброшенные старые дома, магазинчики, пустынную автозаправочную станцию. По обе стороны от дороги возвышаются высокие красивые холмы. На этой трассе есть один туннель, отличающийся от других: он достаточно длинный и сложный. Гонка проходит вечером, солнце клонится к закату, и синее вверху небо книзу окрашено в желтые тона – потрясающий вид! Трасса осложнена подъемами и спусками, многие повороты трудны. Сложность трассы по пятибалльной системе – 3.



Для прохождения трассы «***Snow Ride***» («снежный заезд») вам выдадут кроссовый мотоцикл. Вы едете по заснеженной дороге. Создается

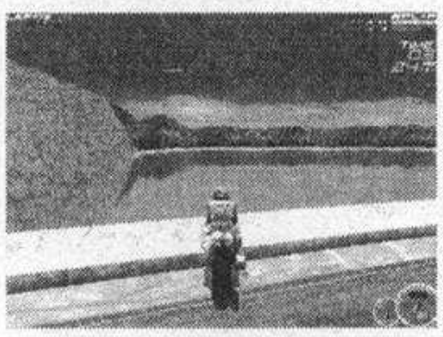


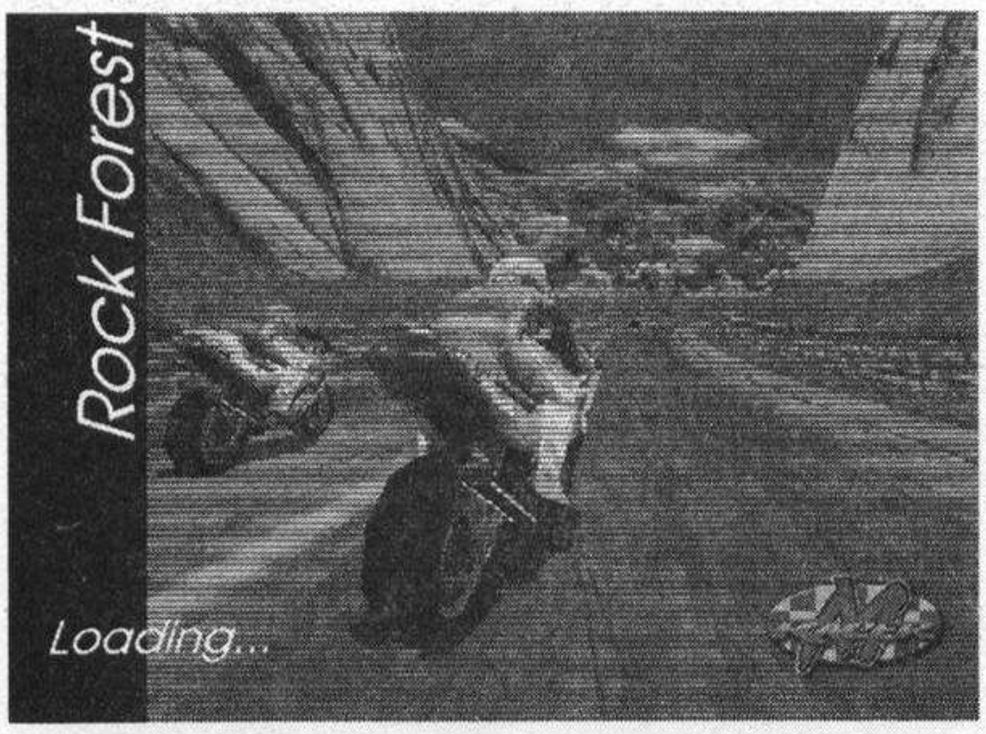
впечатление, что вы попали в какое-то снежное царство: кругом все белое, даже небо, и иногда из-за холмов выглядывают верхушки елей. Отъехав подальше от старта, вы попадете в довольно длинный туннель, в котором много поворотов. Чуть отъехав от злополучного туннеля, вы влетите на мост, покрытый льдом. Трасса сложная, видимость крайне ограничена высокими ледяными холмами, много сложных поворотов. Сложность трассы по пятибалльной системе – 5.

Советы

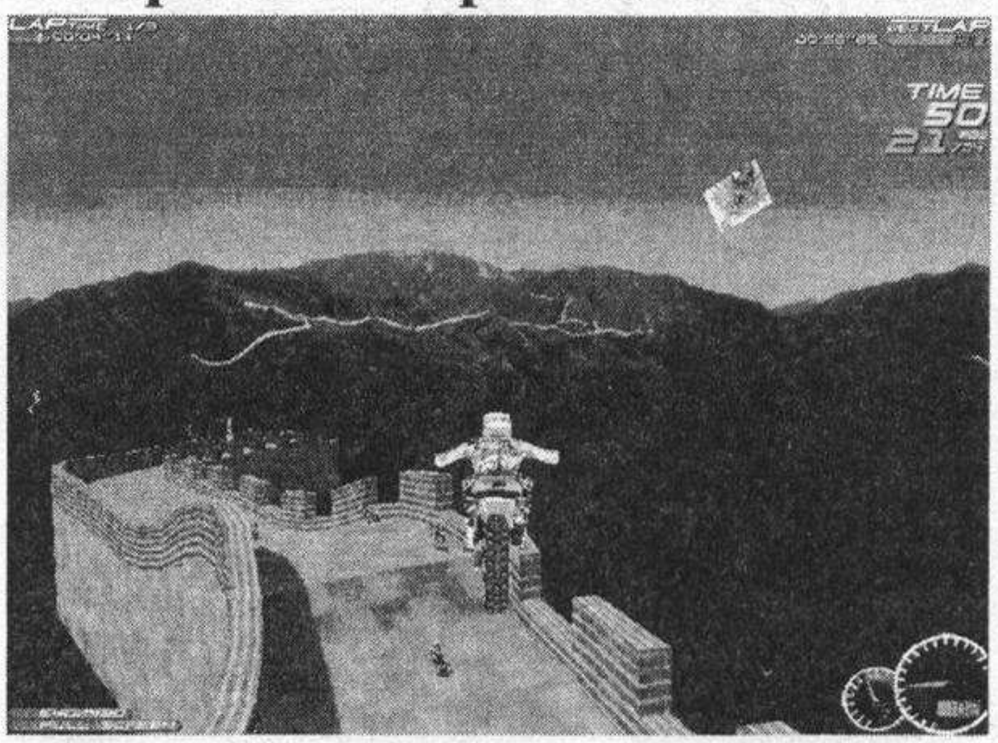
Со старта выезжайте с нажатой клавишей пробела – это включит турборежим. Держите пробел до тех пор, пока впереди не увидите поворот. Поворачивать в турборежиме не рекомендуем.

На некотором расстоянии от поворота прижмитесь к обочине с той стороны, в которую идет поворот. Это поможет вам лучше «вписаться» в него.

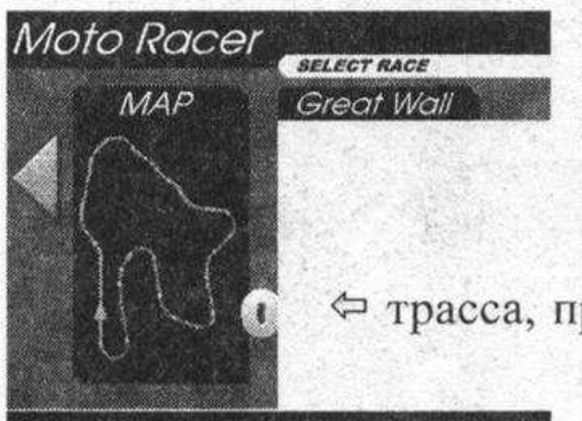




Секретные трассы

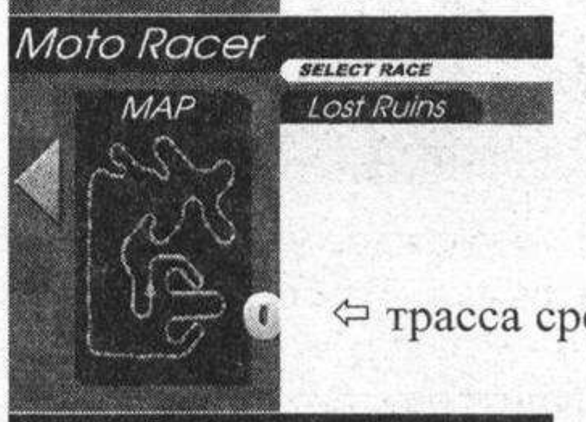


В качестве своего имени укажите: «CDNALSI». Имя будет принято с характерным звуковым сигналом, потом вам предложат ввести имя еще раз. Теперь вводите свое настоящее имя, код уже сработал.



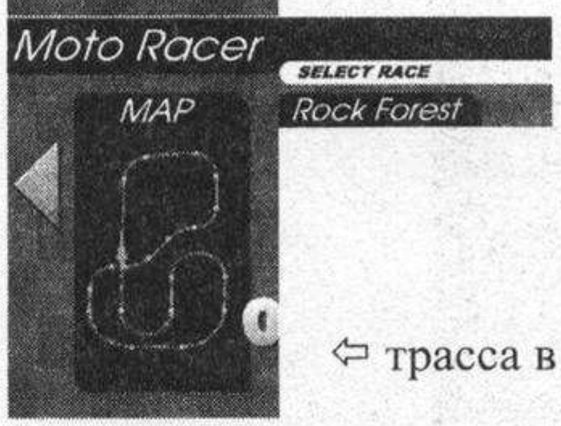
После этих манипуляций на экране выбора трассы появятся новые варианты:

⇦ трасса, проложенная по Великой китайской стене;



⇦ трасса среди развалин;

⇦ гонки в Красном городе;



⇦ трасса в лесистых горах.

Outlaws

Разработчик: LucasArts | 1997 | Издатель: Lucas Arts

Эта новая аркада с элементами квеста, выпущенная компанией «Lucas Arts», переносит вас на Дикий Запад. Если вы любите смотреть ковбойские фильмы и давно мечтали оказаться в гуще событий тех времен, игра «Вне закона» (или «Преступники», как еще переводят у нас ее название) – несомненно для вас.

Игру отличает хорошая анимационная графика. Минимальное разрешение, с которым можно играть – 320x200, максимальное – 800x600. Все персонажи словно вышли из рисованного мультфильма. Музыка также очень органично вписывается в игру.

В «Outlaws» нет надоевших монстров, а оружие – самое обычное. Вот эта-то традиционность материала и составляет главное своеобразие игры. На первый взгляд игра кажется простой и незатейливой: ходи, стреляй, ищи ключи – всё, как в обычных «стрелялках». Однако здесь есть своя изюминка. Создатели включили в сюжет элементы квеста. Игроману предстоит не только отыскать тот или иной предмет, но и догадаться, как же его использовать.

Помимо основных уровней вам предложены пять миссий – заданий отыскать и уничтожить преступника. В процессе выполнения миссий вам (по заслугам) могут последовательно присвоить три звания: помощника шерифа (Deputy), шерифа (Sheriff) и маршала (Marshall). Каждое очередное повышение предоставляет право заглянуть в соответствующие домики-тиры.

Игра устроена таким образом, что вы можете не топтаться по уровню, убивая всех подряд и выполняя множество трюков, а просто отыскать главного бандита на уровне (его местонахождение отмечено на карте красным крестиком), убить его и идти дальше. Однако вам все равно придется отыскать по три ключа на каждом уровне.

Действие разворачивается в маленьких городках с великим множеством домиков. Недолго запутаться. Но помогает карта. А еще придется много плавать и лазить по горам. В общем, скучно не будет!

Легенда

На дом честного и, конечно, бедного начальника полицейского участка напали бандиты: достал он их своей честностью и принципиальностью. Бандиты убили жену полицейского, сожгли его дом и похитили единственную дочь – Сару. Безутешный отец и муж (в его роли – Джеймс Андерсон) решил, что ему больше нечего терять, и пошел мочить бандитов направо и налево.

Бандиты (обычные техасские парни, кто ж в Техасе не гангстер?) отличаются друг от друга лишь цветом одежды и степенью ее пуленепробиваемости. «Шестерки» (которые помладше) обычно тонкие и легкоубиваемые. Потом идут мужички посолиднее: они вооружены лучше и убить их трудней. Ну, а главарей вы ни с кем не спутаете – на то они и главари.

Время от времени вам будут встречаться и мирные граждане, не собирающиеся причинять вам никакого вреда. Убивать их, конечно, не надо, но если в запале порешите кого-нибудь – что делать! На войне как на войне.

Не проходите мимо встречающихся на вашем пути предметов, будь то саквояж с лекарствами или шестеренка. Это не просто какое-то барахло, а ваш инвентарь. В свое время пригодятся и лекарства (поправить здоровье), и лопата (чтобы копать), и лампа с маслом (бороться с тьмой), и шестерни (как запчасти механизма), и монтировка (для открывания «непослушных» дверей)...

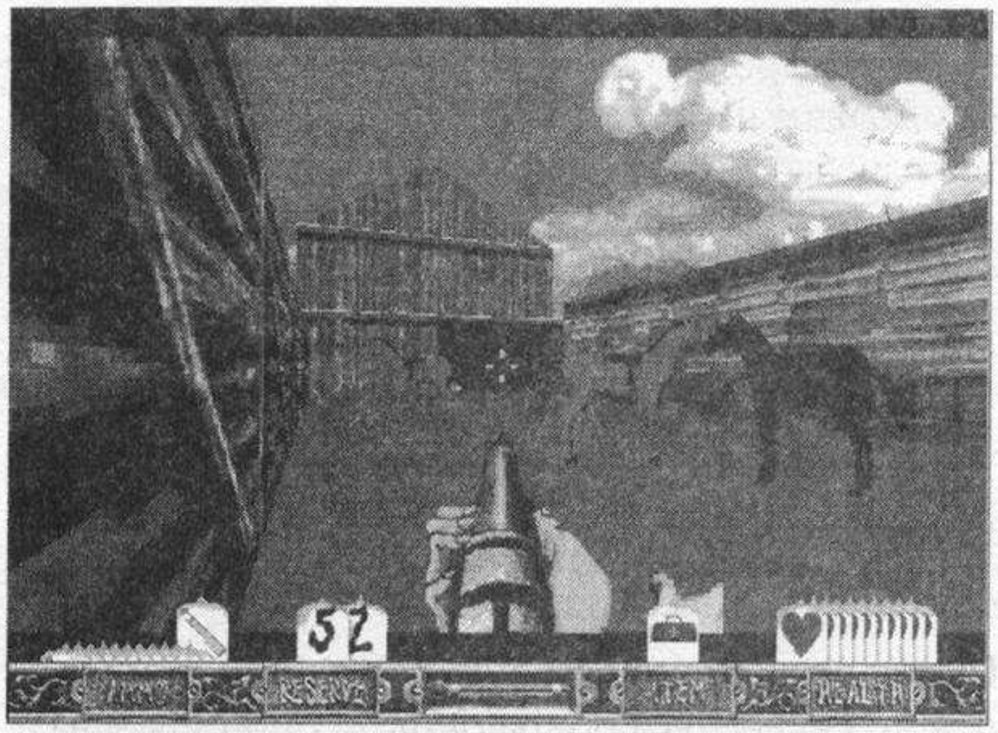
Операционная система – Windows 95.
Процессор – Pentium 60 (рекомендуется – Pentium 133).
Оперативная память – 16 Мб.
Минимально необходимый объем дискового пространства – 61 Мб.
Видеоплата – SVGA, 1 Мб.
Привод CD-ROM – четырехскоростной.
Звуковая плата – совместимая с Windows 95.

Инсталляция

Игра занимает два компакт-диска. Инсталляция производится с первого, там же находятся первые четыре уровня. Все остальное – на втором диске.

Поместите первый компакт-диск в дисковод. Автоматически загрузится инсталляционное меню игры. Запустите «Install».

Инсталляция проводится из Windows 95, игра помещается в меню «Программы» Windows 95, в папку «Lucas Arts».



Управление

Ниже описаны параметры управления, заданные в игре по умолчанию.

Если вы хотите изменить способ управления, то, не выходя из игры, зайдите в «Настройки», выберите мышь, джойстик или клавиатуру, потом выберите клавишу, которую хотите переназначить, и нажмите **Delete**, чтобы очистить поле, а потом – **Enter** и ту клавишу, которую вы хотели бы использовать для данной функции. При выходе нажмите «Accept», чтобы сохранить новые установки.

Левая кнопка мыши – огонь;
правая кнопка мыши – перезарядка оружия.

Движения отрабатываются перемещениями джойстика;
1 (джойстик) – огонь, выбор оружия;
2 (джойстик) – движение вперед;
3 (джойстик) – ураганный огонь.

Клавиши-стрелки на клавиатуре позволяют осуществить движение;
, / **.** / **A** / **D** – приставной шаг влево или вправо;
X / **E** – прыжок или всплывание;
C – приседание или ныряние;
W – движение вперед;
S – движение назад;
L – включение или выключение лампы;
Pg Up – посмотреть вверх;
Pg Dn – посмотреть вниз;
5 (на цифровой клавиатуре) – смотреть прямо;
End – поворот кругом;
Пробел – толкнуть, открыть дверь, залезть на лошадь;
Tab – карта;
Tab + **Shift** – показать карту всех этажей;
Shift (удерживать) – бег и высокие прыжки;
Caps Lock – замедление движения;
Ctrl – огонь;
правый Alt / **Z** / **Q** – ураганный огонь; поджечь фитиль динамита;
R – перезарядка оружия;
Enter – использование выбранного инвентаря (ломать, есть и т. п. – как указано в третьем окошке справа);
Scroll Lock – убрать оружие;
Esc – выход в главное меню;
F – свободный взгляд (поднять и опустить глаза);
– – уменьшение размеров игрового поля;
+ – увеличение размеров игрового поля;
[/ **]** – выбор инвентаря.

Оружие

Начнем с очевидного – кулак (**1**). Наш герой хоть и худой, но жилистый. Как треснет кулаком – мало не покажется. Из огнестрельного оружия можем порекомендовать: кольт (**2**), од-

нозарядное ружье (**3**, при повторном нажатии на **3** появляется еще и оптический прицел), винчестер (**4** – это круто! Бьет наповал с первого выстрела), двустволку (**5**) и двуствольный обрез (**6**). Нам больше понравилась та двустволка, которая вызывается клавишей **5**. Динамит (**7**) – вещь неплохая, но перед тем как бросить, его приходится еще и зажечь. Нож (**8**) можно во врага либо бросить, либо воткнуть. Пулемет (**9**) обладает большой убойной силой, но неудобен в использовании: чтобы пострелять из пулемета, вам придется остановиться.

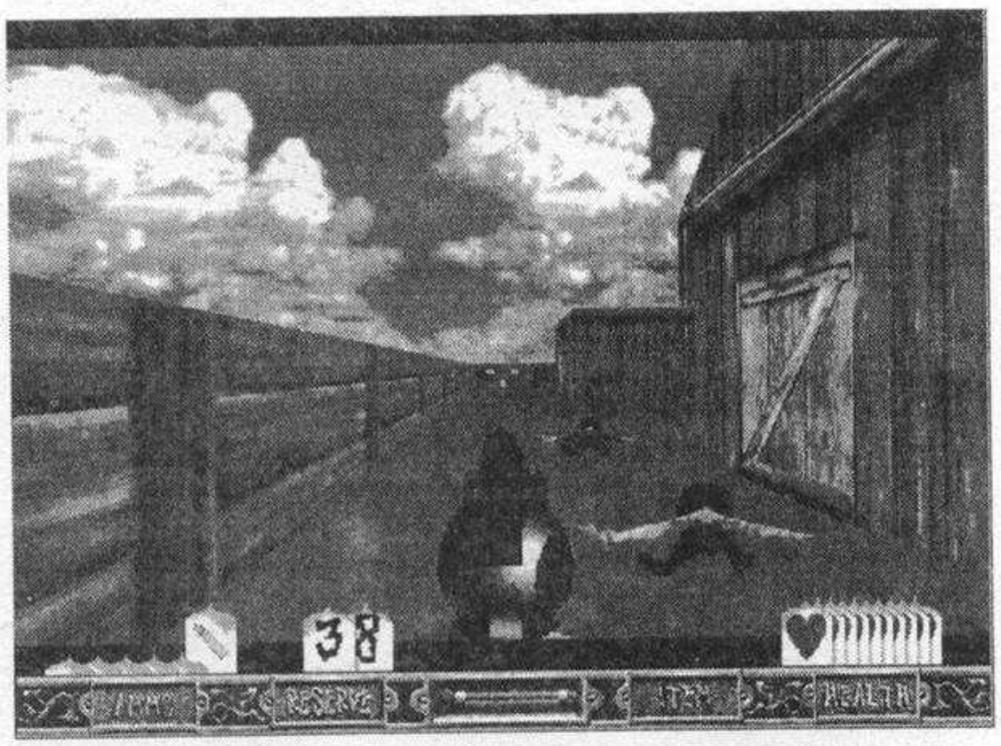
Все перечисленное оружие – перезаряжаемое. Отстрелял обойму – вставляй новую (перезарядка после выпуска шести патронов).

Прохождение девяти основных уровней

Первый уровень

Начните с обхода местности, по дороге стреляйте во встречных бандитов. Когда попадете в курятник, обратите внимание на темно-коричневое заколоченное окно. За ним – тайник с оружием и лекарствами. В том же доме, где находится курятник (но с другой стороны), есть хлев. Поднимитесь на второй этаж хлева. В одной из комнат вы найдете ***стальной ключ***.

Идите в гостиницу. На первом этаже в камине ярко горит огонь. Поубивайте всех и поднимитесь по лестнице на второй этаж. Там лежит второй ***ключ – железный***.



Вернитесь в хлев (туда, где лежал первый ключ) и откройте дверь около лестницы. Спуститесь в подвал и по карте идите вперед, пока не найдете значок шерифа. Разыщите деревянную лестницу, поднимитесь из подвала на первый этаж и, прокладывая себе дорогу по трупам, идите на второй. На втором этаже отыщите камин. Напротив него будет последний ***ключ – бронзовый***.

Откройте последнюю дверь на втором этаже. За ней прячется «босс». Стреляйте в него. Как только вы его смертельно раните, начнется мультфильм. Отдохните немного – и вперед, на следующий уровень.

Если вас интересуют поиски секретов и тайников, то побродите по уровню подольше. Открывайте все двери, взрывайте потрескавшиеся ящики и стены, а уж потом идите убивать главаря.

Второй уровень

Стальной ключ лежит в здании телеграфа (TELEGRAF). Обойдя здание, вы увидите пролом в стене. Заползите в него, предварительно отодвинув ящик. Под столом лежит ключ, а на прилавке – снайперский прицел для винтовки.

Вам нравится носить значок шерифа? Нет проблем: один значок вы сможете найти в тайнике в колодце, находящемся напротив тюряги (JAIL). Поплавайте. Если вынырнуть в пещере, то можно обнаружить массу полезных вещей: оружие, динамит, бронежилет, а также – кучу пауков.

Другой шерифский значок вы увидите с балкона конюшни. Он лежит на крыше здания напротив. Прыгните туда. Там же вы отыщете лопату. Очередной значок дожидается вас на складе (WAREHOUSE).

Теперь займемся поиском ключей. Встаньте лицом к банку, зайдите за правый угол. Видите свежевскопанную землю? Поковыряйте в ней лопатой. Вам удастся прорыть ход в банк. Там вы обнаружите ***бронзовый ключ***.

Железный ключ лежит на кухне в отеле (HOTEL). Возле буржуйки стоит ящик, запрыгните на него – и ключ ваш.

Бродите по улицам города, убивайте бандитов, которые будут вам попадаться – и рано или

поздно вашу пулю встретит сам главарь банды. Увы, сведения, которые вы от него получите, неутешительны: бандиты успели сесть в поезд, захватив Сару с собой.

Третий уровень

Наш герой догоняет уходящий поезд и запрыгивает в последний вагон. Чтобы отыскать девочку, вам придется прочесать весь поезд. Начните с последнего вагона. В одном купе лежит ***железный ключ*** (четвертая дверь налево по ходу поезда).

В следующем вагоне спрятан ***стальной ключ*** (последняя дверь справа по ходу поезда). Постепенно продвигаясь к началу состава, вы отыщете и ***бронзовый ключ***.

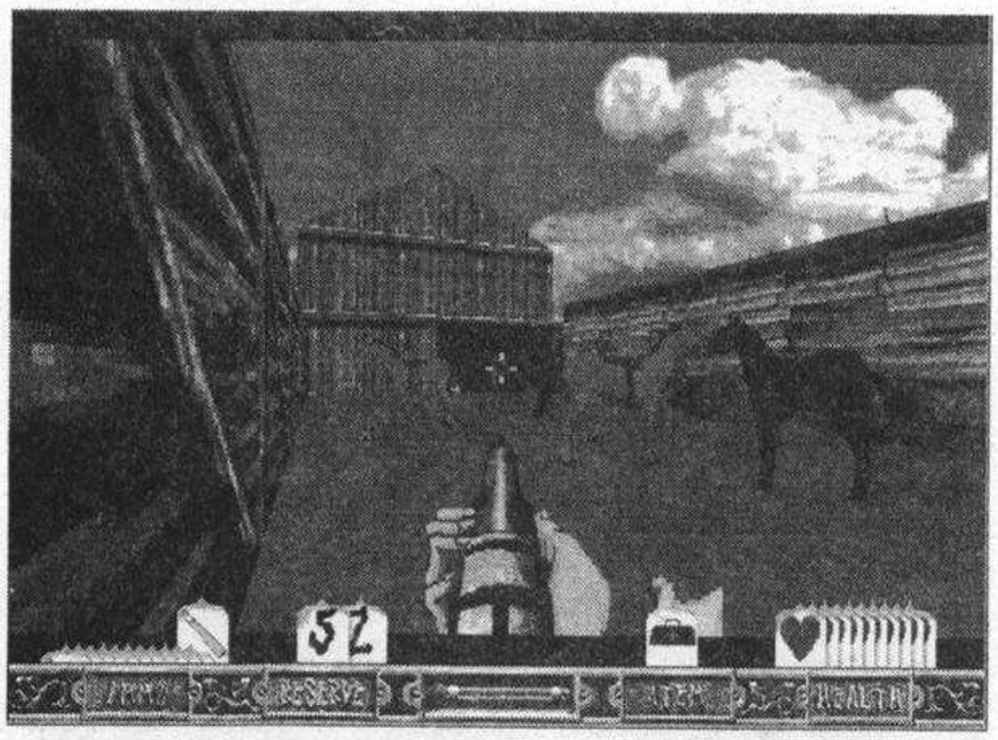
Монтировка (ломик, которым вы откроете дверь в девятый вагон) лежит во втором вагоне с конца, за дверью, которая открывается бронзовым ключом.

С полным арсеналом ключей и монтировкой идите к заклинившейся двери. Выберите монтировку клавишами **[** и **]**, подойдите к двери и нажмите **Enter** – дверь откроется.

Пройдите до конца этого вагона и откройте дверь. Но бандиты отцепили несколько вагонов, и теперь дочка уезжает все дальше и дальше от вас.

Четвертый уровень

Вы в горах. Когда будете спускаться, лучше идите по правой стороне. Спустившись, идите вперед по ущелью. По пути убивайте все живое.



Приблизившись к воде, вы увидите перед собой две дороги: одна идет прямо, другая – направо. Идите направо и вверх. Дорога приведет к ущелью, в которое стекает вода. Обойдите его слева.

Ваша первая цель – островок у правой стены ущелья. С этого островка прыгните на второй островок, затем на третий. С него прыгните на четвертый островок. Теперь вы видите пятый. Запрыгните на него, пройдите до конца и спрыгните на землю. Перед вами – шерифский значок.

Вам нужно попасть в проход, который находится в противоположной стене (за потоком воды).

Пройдя дальше, поднимитесь по лестнице и перейдите мост между скалами. Повернув налево, вы окажетесь в большой темной пещере.

Прыгните вниз и идите направо до конца (ориентир – шерифский значок). Заберитесь круто вверх в более темную пещеру.

Идите по горному хребту, пока не увидите выступ (рядом с ним надпись «DEAD.MANS.LEAP»). С выступа прыгните в воду, предварительно «сохранившись».

В водопаде, под водой, есть проход. Плывите все время прямо, пока не попадете в пещеру (всплывайте время от времени – и не пропустите). Снова нырните и плывите в следующую пещеру. Выйдите из воды и поднимитесь наверх. Идите вперед, пока не увидите очередной водоем.

Снова нырните в воду и плывите к следующему водоему. Выберитесь из воды и идите до выхода из пещеры. Подойдите к краю пропасти, быстро присядьте (**Shift**) и прыгните в проход на противоположной стороне (ветер вам поможет).

Дойдите до конца пещеры и спрыгните на мост. Идите по мосту в пещеру и убейте всех бандитов, которых увидите. Рано или поздно вы попадете в «босса». На этом уровень закончится.

Пятый уровень

Уровень отличается повышенным содержанием комнат, коридоров и кнопок на квадратный

метр, а также наличием загадки на смекалку.

Доехав до пристанища врагов, сразу идите в правый сарай (если стоять лицом к дому). Там вы найдете ***бронзовый ключ***.

Теперь идите в левый сарай. Побродите там, убивая врагов. Со временем вы доберетесь до кухни. В кладовой лежит ***стальной ключ***.

Вернитесь к первому помещению сарая. Там напротив входа есть дверь. Зайдите туда и проверьте все двери. Заходите во все комнаты и нажимайте на красные кнопки, чтобы открыть проходы в другие коридоры.

Когда вы окажетесь в комнате, из которой есть проход в помещение, полностью залитое водой, сначала сходите налево. Спуститесь по лестнице в подвал, потом поднимитесь наверх и налево. В одной из комнат вы увидите вентиль. Поверните его.

Теперь поднимитесь еще по одной маленькой лесенке в следующее помещение. Там тоже есть вентиль и лежит ***железный ключ***.

Спустившись, найдите комнату, где по узкому каналу течет вода. Отыщите там вентиль и поверните его.

Теперь найдите деревянную дверь, которую открывает железный ключ. Когда вы нажмете кнопку, откроется дверь. За ней есть еще одна кнопка. Нажмите и ее – заработает лифт.

Вы приедете в помещение, где между двумя каналами установлен вентиль. Поверните его. Откроются шлюзы. Если стоять спиной к вентилю, то в правом канале, прямо, будет проход. Идите в него.

Сначала вы попадете в комнату, где нужно перебить всех врагов. Потом плывите дальше по каналу, пока не доберетесь до розовой комнаты, заполненной водой. Нырните в нее. В самом низу есть два прохода. Один – возле решетки (там находится шестеренчатый механизм, который вам предстоит собрать), другой – с противоположной стороны (там находятся ***шестеренки***). Идите во второй проход.

Вы попадете в коридоры, где течение такое сильное, что вас будет сносить. Переключать черно-желтые рубильники, которые открывают проходы в новые коридоры, лучше выстрелами из ружья с дальнего расстояния. В этих помещениях вы найдете ***три шестеренки***.

Когда вы соберете шестеренчатый механизм, откроется еще один проход под водой. Плывите в него. Упершись в решетку, отплывите чуть-чуть назад и вынырните в комнате с ящиками. Под потолком, над горой ящиков, вы увидите проход. В комнате, куда вы попадете, есть кнопка, открывающая дверь в подвал.

Вы вернулись к комнате, полностью залитой водой, где были в начале уровня. Помните дверь, которая никак не хотела открываться? Теперь она открыта, а в ней – проход в другое помещение с кнопкой. Нажав кнопку, нырните в воду.

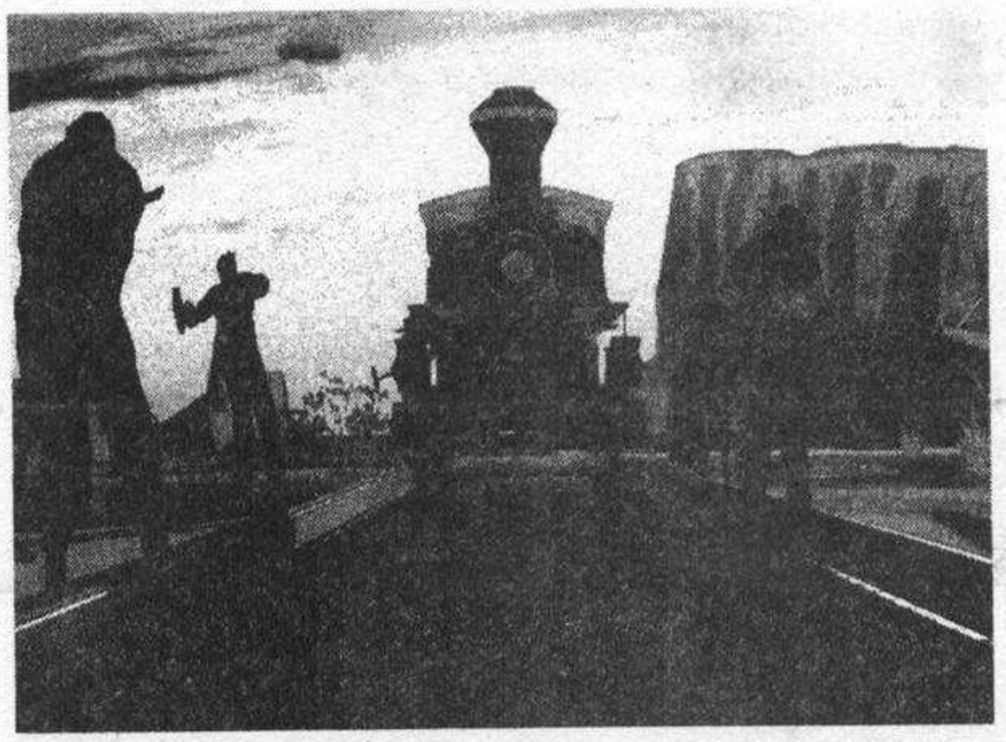
Вы опять в розовой комнате. Там открылся проем с дверью, за которой есть кнопка. Нажмите кнопку и из розовой комнаты пройдите в помещение с ящиками. Слева вы увидите дверь, за ней – вентиль. Поверните его и вернитесь в первое помещение, залитое водой, у начала уровня. Там открылась дверь с надписью «DANGER». За ней вас ждет главарь.

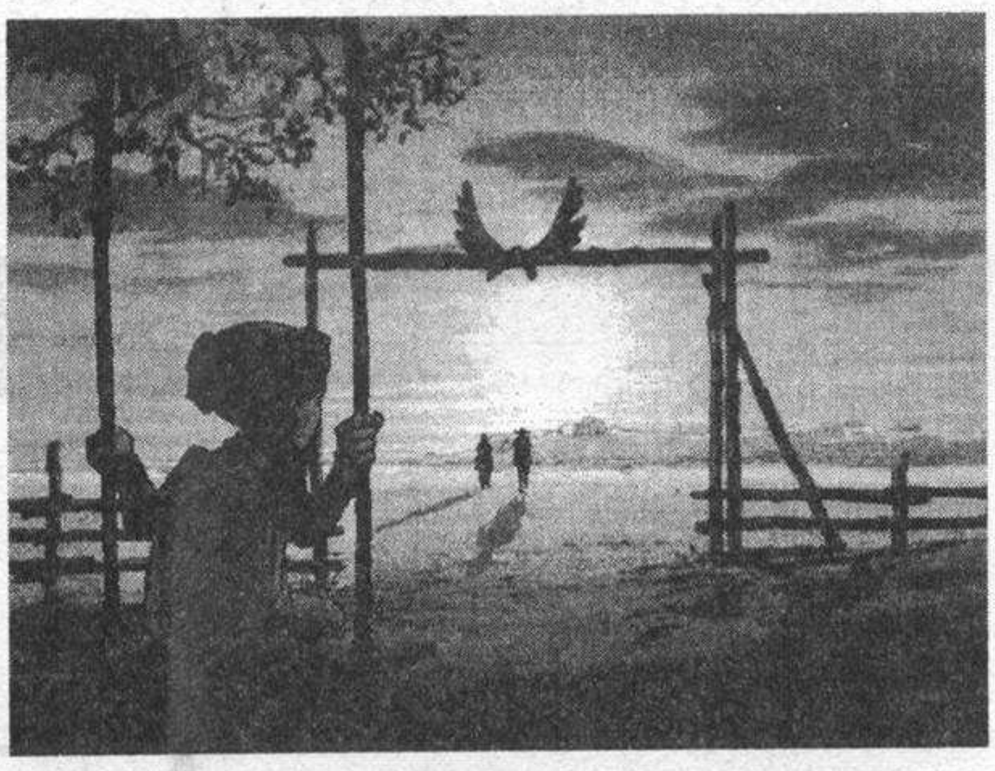
Шестой уровень

Войдите в крепость и идите направо, вдоль стены. Вы придете во дворик, закрытый с трех сторон. Убейте всех, кто там находится, и обыщите трупы. У одного из убитых – ***железный ключ***.

Стальной ключ лежит на втором этаже одного из домов.

Бронзовый ключ ждет вас на вышке, попасть на которую можно через дверь, открывающуюся стальным ключом.





Спуститесь в подвал дома, дверь которого открывается бронзовым ключом, осторожно пройдите по сломанному мосту до конца и поверните направо. Спуститесь вниз. Вы сразу увидите главаря шайки (он находится за решеткой).

Седьмой уровень

Для начала перейдите мост, находящийся перед пещерой. Войдите в пещеру, зайдите за забор и нажмите кнопку. Откроется дверь лифта.
лифта, поверните налево и идите по коридору, пока не дойдете до железной дороги.

Выходите на рельсы, поверните направо, дойдите до конца и поверните направо в небольшой проем. Там лежит шерифский значок.

Поднимитесь по рельсам вверх. Перед вами два входа: первый – слева на полу, второй – направо и прямо. Идите направо и прямо, пройдите через мост и в пещере у мужчины возьмите ***стальной ключ***.

Вернитесь обратно к проходу на полу слева, спуститесь вниз, поверните направо и пройдите по коридору. Войдите в пещеру и отыщите там металлическую дверь.

Войдите в дверь и поверните направо. Пройдя по коридору, вы выйдете к водоему, на дне которого спрятан шерифский значок.

Поверните от водоема обратно. Включите лампу, чтобы не пропустить проход справа.

Войдите в пещеру. Дойдите до развилки. Перед вами два входа: налево и направо. Идите налево.

Войдите в пещеру и идите вдоль левой стены. Вы увидите женщину. Убейте ее и возьмите ***бронзовый ключ***.

Поднимитесь наверх, откройте дверь. За дверью вы увидите рельсы. Идите по ним налево до конца. Спуститесь вниз и идите направо. Зайдите в комнату, из нее идите налево, потом прямо до конца, направо и в коридор налево.

Зайдите в большую комнату и идите налево. Справа от моста есть дверь. Войдите в нее, потом идите направо и по коридору.

Войдите в комнату, поднимитесь по лестнице на второй этаж и идите до конца коридора. Поверните в комнату налево.

Поднимитесь на ящик слева и прыгните на выступ скалы. По нему идите направо. Запрыгните на деревянный мост. Дойдите до его середины. Вы увидите балку. Пригнитесь и пройдите по ней, прыгните на рельсы слева.

Идите по рельсам до тех пор, пока не увидите справа разрушенный мост рядом с туннелем в скале. Прыгните на него и идите, пока не кончатся рельсы. Затем нужно прыгнуть на кон-
Когда дойдете до камнедробилки, сверните налево и спуститесь по винтовой лестнице.

Идите прямо до конца, потом направо и еще раз направо в проход. Затем – вниз и направо. Идите по дорожке, пока слева от вас в стене не появится ход. Войдите в него, потом – в ход справа и опять поверните направо. Вы должны попасть в комнату с ящиками. Перестреляйте всех бандитов. Один из них (с кривыми ножками и в дурацкой шляпе) – главарь.

Восьмой уровень

Идите по воде до конца (до узкого прохода). Справа от вас – каменное ограждение, зайдите за него – и вы увидите дверь. Войдя в комнату, подойдите к рубильникам. Поставьте первый в нижнее положение, а два других – в верхнее.

Пройдя под наклонной балкой, направьтесь в открывшийся дверной проем. По коридору выйдите на балкон. С балкона идите в дверь налево.

В конце коридора вы увидите домик с окошком. Зайдите в него. Идите в проход направо и продолжайте движение, пока не очутитесь на поляне с затушенным кострищем.

Идите в правое ущелье. Придерживаясь правой стены, доберитесь до костра. Там вы найдете ***первый каменный ключ*** (в виде прямоугольной плиты).

Когда будете возвращаться, тоже придерживайтесь правой стены. По темному туннелю вы дойдете до горящего костра. В яме лежит ***второй каменный ключ***.

Идите в правый темный проход, держась правой стороны, пока слева не появится выход на улицу. Выходите и держитесь правой стороны. Вы выйдете к очередному костру. Там – еще один ***каменный ключ***.

Взяв ключ, вернитесь обратно, придерживаясь правой стороны. Вы дойдете до пещеры с костром. Возьмите там ***четвертый ключ***.

Выберитесь из лабиринта с помощью карты. Вам надо добраться до воды. Переплывите на противоположный берег. За каменной оградой есть комната с выемками на стене, в которые нужно вставить ***каменные ключи***. Откроется дверь в пещеру. Спрыгните вниз и сразу поверните налево.

Зайдите в домик с окошком. Вы провалитесь в отверстие в полу и попадете в воду на нижнем уровне. Выйдя из воды, идите в меньший проход в стене. Около костра лежит ***круглый каменный ключ***.

Вернитесь к воде и идите во второй проход. Вы попадете в помещение с ящиками. Поднимитесь по лестнице наверх. В этом помещении находятся три рубильника. Поставьте их в нижнее положение – и откроется проход под водой. Прыгните туда.

Вы выплывете на улицу. Пройдите снова через помещение, которое открывалось тремя каменными ключами. Оттуда пройдите в комнату с ямой в полу, провалитесь в нее и идите в комнату с ящиками. Идите в проход и далее до конца. Когда увидите трещины на стене, бросьте туда динамит.

Залезьте в образовавшееся отверстие. Идите вперед и все время держитесь правой стены. Сначала вы попадете в одно помещение с выемкой для ***каменного ключа***, потом в другое. Когда вы установите оба ключа, откроется дверь.

Пройдя по коридору, вы попадете в туннель с водой, которая вынесет вас в бассейн. По выступам скалы поднимитесь на верхнюю площадку, где находятся три рубильника. Поставьте первый и третий в верхнее положение, а второй – в нижнее. Прыгнув в воду, вы заметите открывшийся проход.

Плывите в место, где открывали дверь тремя ключами. Пройдя немного дальше и повернув направо, вы заметите: вверху поднялся мост. У его левого угла есть малозаметное пятно. Вставьте туда круглый ключ.

Перейдя через мост, поднимитесь по лестнице. Идите вдоль правой стены, пока в конце не увидите вход в помещение. Пройдите сквозь все комнаты. В последней вы увидите горку.

Поднимитесь по горке наверх. Идите вдоль левой стены к секретной комнате (чтобы увидеть ее, нужно пригнуться). Выйдите из нее и пройдите в светлый проем, поверните направо. Затем войдите в темное помещение и поверните налево. Пройдя по комнатам, вы встретите лысого индейца. Убейте его.

Девятый уровень

Когда вы попадете на этот уровень, все оружие, которое у вас было, исчезнет. Перед вами – здоровенный амбар. Поднимитесь на второй этаж. Среди ящиков вы найдете ***железный ключ***. Дверь в этом же амбаре на первом этаже откройте железным ключом, вы найдете в комнате ***монтировку***.

Идите к другому амбару. Воспользуйтесь монтировкой, чтобы открыть заклинившиеся двери. Поднимитесь на второй этаж, обойдите ограду и расстреляйте ящик, висящий на веревке. Упав, ящик пробьет в полу дыру, сквозь которую вы можете спуститься в подвал.

Пройдя по туннелю, вы увидите кирпичную кладку. Нажмите клавишу открывания дверей – и кладка сдвинется. Пройдите внутрь и пройдите через огонь. Вы окажетесь в противоположном доме. Поднимитесь на второй этаж и найдите склад ящиков. Там лежит ***стальной ключ***. Откройте ворота этим ключом.

Зайдите в особняк и идите на второй этаж библиотеки. Нагнитесь и осмотрите пол около правого входа в библиотеку. Одна из темных плит на полу немного выделяется. Если вы наступите на нее, откроется проход в книжных шкафах на первом этаже слева. Наступив на плиту, вы должны очень быстро перепрыгнуть через перила и бежать к проходу, потому что вскоре он закроется.

В комнате за шкафом в стене встроено что-то вроде камина, справа от которого есть вертикальная полоса темного цвета. Нажмите на нее – и откроется проход в горящем камине библиотеки.

Идите туда. Вы провалитесь в подвал. Идите направо, чтобы отыскать дверь, за которой лежит пулемет. Побродив по подвалу, вы разыщете закуток, в котором стоят кирпичные столбы разной высоты. Начните с самого маленького и поднимитесь по столбам наверх. Вы увидите камин. Пройдите сквозь него – и вы найдете ***бронзовый ключ***.

По карте отыщите место, где находится главный бандит. Придя туда, откройте маленькую дверку. Расстреляйте бандита – и наслаждайтесь мультфильмом со счастливым концом.

Прохождение пяти исторических миссий

На стене у входа в Дом Правосудия висят плакаты с изображением физиономий главных бандитов города, которых нужно найти и уничтожить. Выберите самую мерзкую, с вашей точки зрения, рожу и нажмите **Пробел**. Сразу загрузится миссия, выполнить которую можно, только уничтожив выбранного вами бандита.

Первая миссия – Bloodeye Tim

Идите прямо, пройдите под мостом и зайдите в коридор, в конце которого выпрыгните налево. Перед вами – ящик с шерифским значком.

Затем поверните налево и зайдите за стену. Пройдите через мост и далее – по туннелю. Выйдя из туннеля, поверните направо и идите вдоль правой стены до маленького домика. Внутрь можно попасть через крышу. Из дома возьмите ***монтировку***.

Покинув дом, идите прямо. Перед вами появится дом с окном. Войдите в него. Дверь слева откройте монтировкой. Идите прямо, направо и по лестнице наверх. Там лежит ***стальной ключ***.

Вернитесь к дому, где вы брали монтировку, и поверните налево. Слева вы увидите проход. Войдите в него и направьтесь к крепости, которая находится справа.

Войдите в ворота крепости и сверните в левую комнату. Там вы найдете ***железный ключ***. Выйдя из этого помещения, поверните налево. Перед вами – дверь, а за ней – бандит, которого нужно убить.

Когда уничтожите бандюгу Тима, вернитесь к лошади и нажмите **Пробел**, чтобы на нее сесть.

Вторая миссия – Dynamite Dick

Монтировка находится во втором доме слева. Взяв ее, идите в третий дом слева, прыгните в подземелье и по туннелю (держась левой стены) поднимитесь в дом.

Идите направо (через ящики) и возьмите ***стальной ключ***.

Дома на площади расставлены по окружности. В доме, противоположном разрушенному (через площадь), на втором этаже за заклиненной дверью спрятан ***железный ключ***.

Идите в дом рядом с вывеской «DANGER». Поднимитесь на второй этаж, нажмите кнопку. На первом этаже откроется дверь, за которой есть еще одна кнопка. Нажмите ее – и откроется тот проход, где нарисован череп. Спуститесь в подвал и отыщите ***бронзовый ключ***.

Найдите ворота, откройте их и идите в дом. Зайдите за стойку бара. Там есть кнопка, открывающая проход в подвал, где лежит значок шерифа.

Поднимитесь на второй этаж и отыщите лестницу, ведущую на задний двор. Спуститесь по ней. Со двора можно пройти в подвал, где отсиживается разыскиваемый вами Дик-Динамит.

Третья миссия – Bloody Mary Nash

Загрузив миссию, для начала соберите патроны, а потом идите к зданию склада. Ходите по складу и убивайте преступников, пока не най-

дете большой чан с водой. Нырните в чан и отыщите монтировку.

Вам нужно отыскать две запертые двери. Одна из них открывается ***бронзовым ключом***, другую надо взломать монтировкой.

На втором этаже идите по стеллажам до тех пор, пока не увидите подъем на третий этаж.

На третьем этаже, в конце коридора, вы увидите две дыры в полу. Нужно прыгнуть в дальнюю. Она ведет во второе крыло здания, где спрятан ***бронзовый ключ***.

Вернитесь к двери, открывающейся бронзовым ключом. Там скрывается Кровавая Мери. Убейте ее – и на лошади отправляйтесь домой.

Четвертая миссия – Buckshot Bill Morgan

Знакомое место (помните шестой уровень?). Но теперь ночь, поэтому действовать вам предстоит в темноте.

Бронзовый ключ лежит в нише в проходе между домами на уровне первого этажа. Заглядывайте во все закутки, чтобы ничего не пропустить.

Стальной ключ спрятан на втором этаже за дверью, открывающейся бронзовым ключом.

Вместо третьего ключа вам дадут ***лопату***. Откройте дверь на первом этаже возле деревянной лесенки. В углу вы увидите пятно, покопайте там. Через образовавшийся проход вы попадете в яму, где лежит монтировка.

Взломайте дверь на втором этаже. Там вас ждет бандит Морган.

Пятая миссия – Spittin Sanchez

Вы появляетесь на скале, перед вами вход в крепость. Дойдите до ворот крепости и поверните направо, не заходя в них.

Найдите загон, где стоят лошади. В стене есть небольшой проход. Спуститесь вниз, придерживаясь левой стены, и взорвите растрескавшуюся стену – получите много всякой всячины. Возвращаясь той же дорогой, обратите внимание на левую стену: в проходе видны ящики. Зайдите туда и возьмите ***железный ключ***.

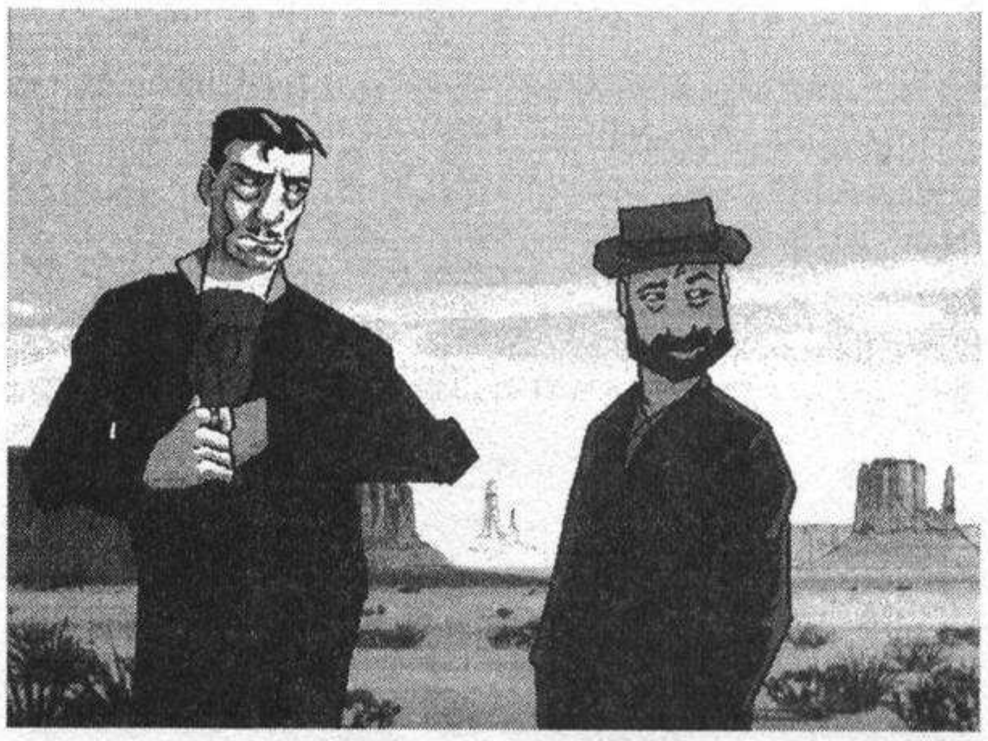
Найдите деревянный забор, за которым стоят два ящика и кем-то вырыта яма. Напротив ящиков – дверь. Откройте ее железным ключом. Поднимитесь на верхний этаж, пройдите все комнаты и выберитесь на карниз. Там лежит ***бронзовый ключ***.

Бронзовый ключ откроет дверь, ведущую на другую половину второго этажа. В одной из комнат на ящиках лежит ***стальной ключ***.

Откройте дверь на втором этаже, запертую стальным ключом. Перепрыгните на карниз соседнего здания. Пролезьте в окно сквозь решетку (выполняйте прыжки лежа – **Shift** + **W**) и пришейте мерзавца Санчеса на первом этаже.

Коды

OLAIRHEAD – режим полета;
OLASH – бесконечные боеприпасы, автоматическая перезарядка оружия;
OLCDS – режим суперкарты;
OLFPS – вывод на экран информации о количестве кадров в секунду;
OLGPS – вывод координат игрока в режиме включенной карты;
OLJACKPOT – добавление инвентаря;
OLREDLITE – все враги замрут на месте (чтобы продолжить игру, этот режим нужно отключить);
OLZIP – телепортация;
OLOPEC – дополнительное масло для лампы;
OLGUSHER – бесконечное масло для лампы.

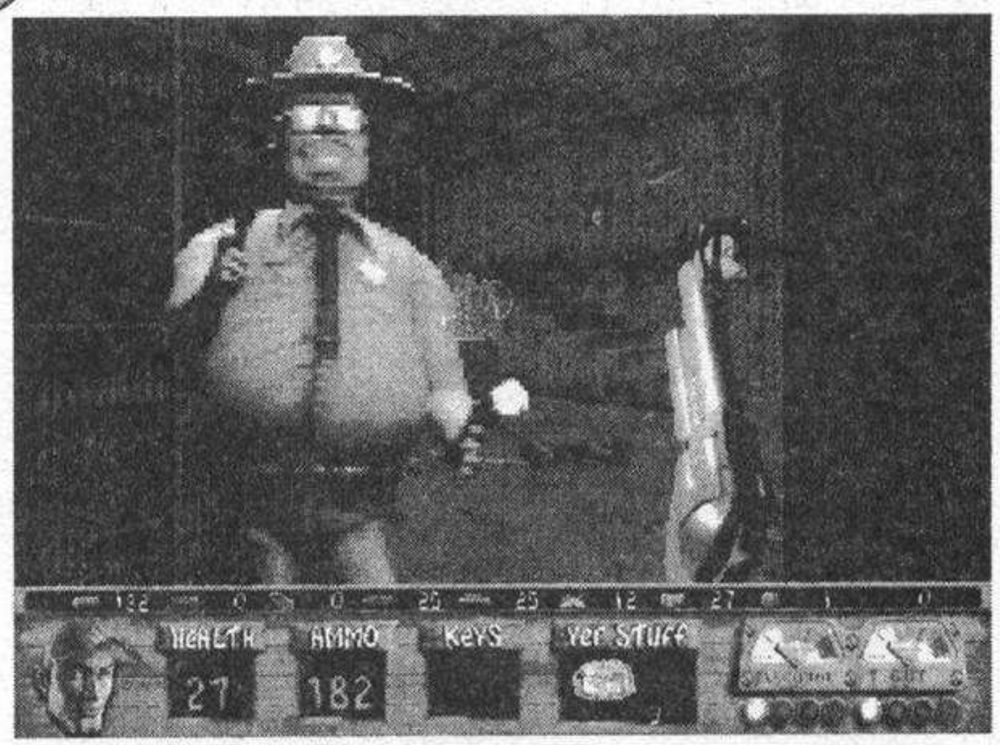


Redneck Rampage

Разработчик: Xatrix | 1997 | Издатель: Interplay

В апреле 1997 года появилась новая игра в жанре «3D action» – «Redneck Rampage», сделанная на базе игры «Duke Nukem 3D». Интерфейс игры заимствован из «Duke Nukem» и новизной не отличается, зато главные действующие лица, интерьеры и пейзажи наверняка не оставят равнодушными даже видавших виды игроманов. Прекрасная графика (минимальное разрешение, с которым можно играть – 640x480, максимальное – 1.600x1.200) предлагает вашему взору городские трущобы, красивые сельские пейзажи, множество домашних животных, интерьеры сельских домов, стены которых украшены фотографиями и картинками...

Назовем два недостатка игры. Во-первых, высокие требования к быстродействию компьютера. Во-вторых, игре присуща некоторая «премудрость»: создатели явно перестарались, так упрятав ключи и переключатели, что на их поиски потребуется затратить неимоверные усилия.



Во многих изданиях признаются достаточными для этой игры возможности процессора Pentium 90. Но мы пришли к выводу, что для того, чтобы ваш герой нормально бегал и стрелял при разрешении экрана 640x480, вы должны использовать компьютер с конфигурацией, не хуже такой:

Операционная система – MS-DOS.
Процессор – Pentium 100.
Оперативная память – 16 Мб.
Привод CD-ROM – четырехскоростной.

Легенда

Эта история похожа на сотни других историй компьютерного мира: коварные инопланетяне прилетели на Землю, чтобы осуществить свои черные замыслы по колонизации нашей планеты, а два храбрых парня из американского штата Арканзас – Леонард и Буба – решили противостоять им.

Может быть, ребята и не почесались бы, но пришельцы украли их любимую призовую свиноматку Бетси, а это уже не шутка. Пусть Леонард и Буба – «дерёвня», но испытать на себе «ярость деревенщины» (именно так переводится название игры) мы не пожелали бы никому. Взвалив на плечо ломик и захватив револьвер, Леонард бредет по оккупированной арканзасщине, пьет виски, закусывает пирожками с мясом и попутно крушит врагов...

А Буба? А дебил Буба ищет путь к свиноматке.

Инсталляция

Как и большинство современных игр, «Redneck Rampage» при помещении в дисковод компакта запускается автоматически (естественно, если вы купили отдельный диск, а не сборник).

Далее нажмите «Install». Инсталляцию можно проводить из Windows 95, но играть – только в эмуляции MS-DOS. Даже если игра будет помещена в меню «Программы» в Windows 95, при запуске она будет предлагать вам выйти в MS-DOS.

Сразу после инсталляции установите параметры звука.

Игра запускается выбором файла «RR.EXE» (или «SETUP.EXE», если вы хотите изменить какие-либо установки: разрешение экрана, назначение игровых клавиш и др.).

Установив игру, вы можете отдать компакт-диск другу. Но, играя с диска, вы сможете одновременно слушать музыку, записанную на этом же компакте.

Управление

Ниже описано управление, заданное в игре по умолчанию. Если вам не нравится раскладка клавиатуры или то, как используются клавиши мыши и джойстика, запустите «SETUP.EXE», выберите «Controller Setup» и ту опцию, параметры которой вы хотите изменить, например, «Setup Keyboard» – «установки клавиатуры». Сначала подведите курсор к клавише, которую хотите заменить, и нажмите **Delete**, а потом нажмите **Enter** и ту клавишу, которую вы намерены использовать для данной функции. Не забудьте сохранить свои установки при выходе.

Джойстик и клавиши-стрелки на клавиатуре обеспечивают движение.

Левая кнопка мыши и **1** джойстика
– огонь, выбор оружия;

средняя кнопка мыши и **2** джойстика
– движение вперед;

правая кнопка мыши и **3** джойстика
– ураганный огонь.

На клавиатуре:

Пробел – использование вещей, открывание дверей;

Tab – переключение двух видов карты (контур и полная карта; не пройденные или полностью недоступные места отмечаются черным);

Shift – бег;

Caps Lock – автоматический режим бега;

Ctrl – огонь;

Alt – ураганный огонь;

Scroll Lock – убрать оружие;

Backspace – поворот кругом;

Enter – использование выбранного инвентаря (способом, показанным в третьем окошке справа: пить, есть и т. п.);

Home / End – поднять (опустить) прицел;

Insert / Delete – поворот головы;

Pause – «пауза» в игре;

Esc – главное меню;

A – прыжок;

Z – приседание;

W – пить виски;

B – пить пиво;

C – есть пирог с говядиной;

M – включение ускорителя – бутылки «XXX Moonshine»;

[/] – выбор инвентаря: еды, выпивки, ускорителя и др.;

I – включение и выключение прицела;

F – при включенной карте перемещает ее;

– переключение оружия;

; (на латинской клавиатуре – л. к.) – смена оружия на менее мощное;

' (л. к.) – смена оружия на более мощное;

. / , (л. к.) – приставные шаги влево или вправо;

– / + – уменьшение (увеличение) размеров игрового поля;

F1 – подсказка;
F2 – «сохранение»;
F3 – загрузка «сохраненной» игры;
F4 – установка звука;
F6 – быстрое «сохранение» (для ранее «сохраненной» игры);
F7 – вид на Леонарда со спины;
F8 – включение или выключение сообщений;
F9 – быстрая загрузка (для ранее «сохраненной» игры);
F10 – выход в MS-DOS;
F11 – регулировка яркости;
F12 – сохранение экрана.

Оружие

Лом (**1**). Это родное российскому сердцу орудие, к сожалению, можно использовать только для взлома решеток и убийства. Двери не поддаются.

Револьвер активизируется клавишей **2**, а ***дробовик*** – **3**. Из дробовика, при желании, можно убить в упор любую живность.

Автомат (**4**). Основная проблема для любителей с силой жать на курок – отдача, в результате которой вы будете по большей части палить не в противника, а в небо. Так что стреляйте очень короткими очередями.

Динамит (**5**) – отличное средство не только для того, чтобы взорвать стену, но и для убийства. Если у вас появится желание позверствовать – бросайте динамит во врагов. Только не забудьте отойти подальше.

Арбалет (**6**) – это, по сути, просто детский лук, в который вместо стрелы вставлен динамит. Оказывается, очень дальнобойное оружие с высокой убойной силой. Годится и для того, чтобы взрывать стены.

Пила (**7**) пилит и стреляет железными дисками. Имейте в виду, что, если диск натолкнется на что-нибудь твердое, он может отлететь в вас.

Рука пришельца (**8**) стреляет чем-то вроде плазмы. Неудобна и практически бесполезна.

Для того чтобы воспользоваться ***бочонком с порохом*** (**9**), бросьте его в гущу врагов, отбегите подальше и пальните по нему. Раздастся мощный взрыв. ***Шар для игры в кегли*** (тоже **9**) вам, собственно, не нужен, но на одном из уровней вы сможете им поиграть.

Стреляющие груди (**0**) применяют инопланетянки, выпуская очень быстрые очереди. Это оружие вам будут давать на более трудных уровнях. Стреляющие груди наиболее эффективны для убийства их обладательниц – женщин-инопланетянок.

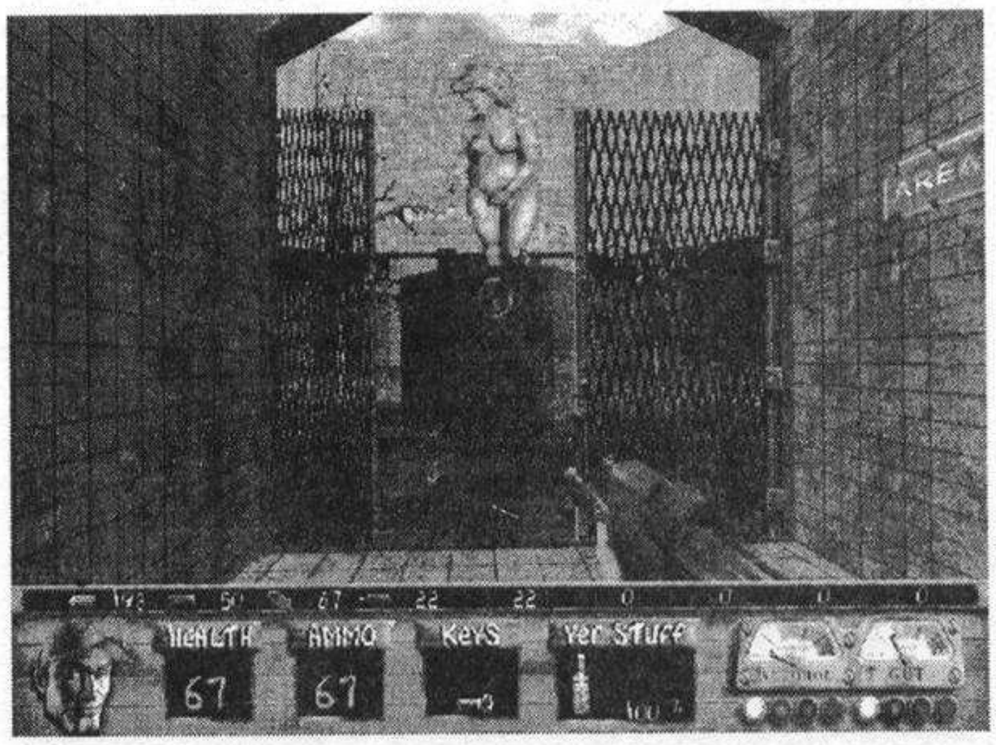
Инвентарь

Инвентарь этой игры не нуждается в подробном описании, так как очень прост: бутылка виски, пиво в жестяных банках (по одной или связками), ускоритель (бутылка с надписью «XXX Moonshine»), пирожки с говядиной. Шлем с трубкой, больше похожий на консервную банку интересной конструкции, в этой игре обозначает акваланг (автоматически включается под водой). Болотные сапоги (по виду напоминают рабочий комбинезон или брюки из комплекта химической защиты) необходимы для быстрого передвижения по грязи (включаются автоматически при ходьбе по грязи).

Действующие лица

Главные герои

Леонард (это вы) – простой фермер, которого достали инопланетяне с их выходками. Взяв подручное оружие (лом и револьвер), Леонард пошел на войну. Когда приходится туго, Лео-



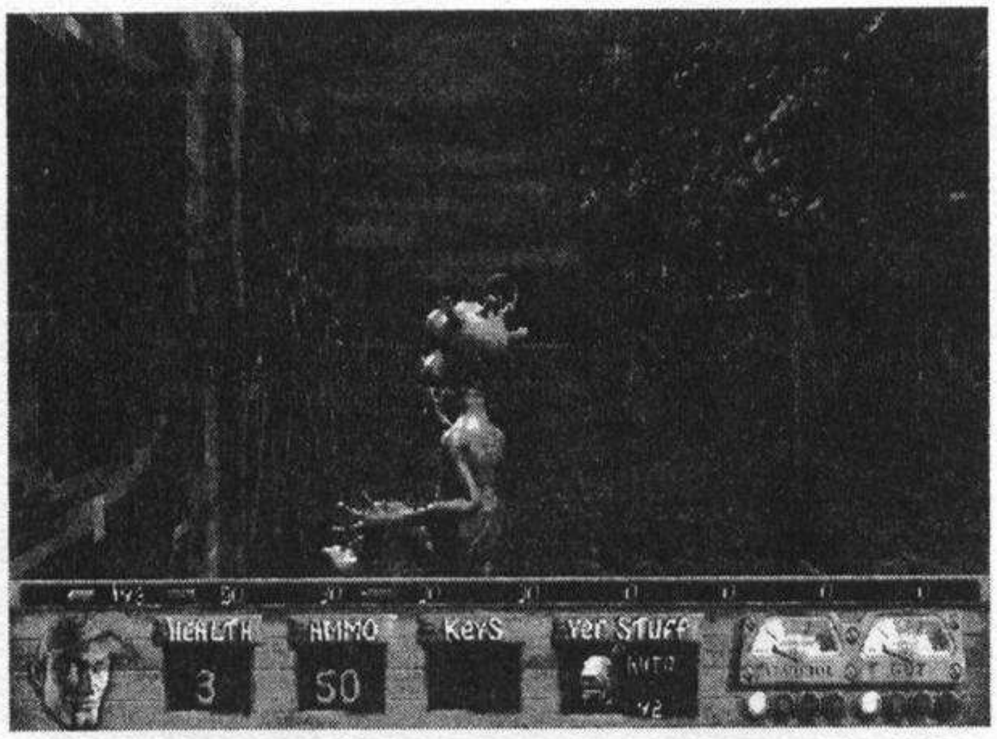
нард не прочь поправить здоровье дешевым виски. Помните, что чрезмерное пьянство и обжорство могут привести к беде. По двум датчикам в правом углу экрана следите за содержанием алкоголя и пищи в вашем организме.

Буба – «путеводная звезда» Леонарда. Несчастный придурок нужен Леонарду для того, чтобы показывать дорогу на следующий уровень. Обычно он кричит: «Hi, lady. I'm here» («Привет, дамочка. Я здесь»). Не вздумайте убивать его, но в воспитательных целях стукните разок ломиком, чтобы не занимался ерундой. Если же вы непременно хотите узнать, что получится, если убить Бубу, настоятельно советуем вам «сохраниться» перед этой жестокой акцией.

Враги главных героев

В этой игре вам придется бороться не только с пришельцами и людьми, работающими на них, но и с представителями дикой природы: с москитами, собаками и даже со свинками (если вы, не дай бог, попадете в какую-нибудь из них). Все в этом мире недружелюбно к вам: животные, люди, пришельцы, торнадо... Даже двери в домах так и норовят придавить насмерть. Всегда будьте начеку, враг не дремлет!

Большинство врагов способно, увидев или даже только услышав вас, приблизиться. Поэтому не удивляйтесь, если вдруг на тихой улице, где только что никого не было, появится свора собак или куча фермеров. Даже не пытайтесь убежать от инопланетян, чертей и прочей гадости: всё равно настигнут. Зачастую только умение быстро пользоваться клавиатурой или джойстиком сможет спасти вас от гибели.



Полицейские – маленькие тщедушные мужички – не способны причинить особого вреда. Справиться с ними не сложно.

Фермеров лучше всего уничтожать выстрелами из дробовика в упор. Как правило, это действует безотказно. Иногда эффективными оказываются и частые выстрелы из револьвера.

Москиты – твари вредные и на удивление крупные. Чтобы не тратить снарядов понапрасну, лучше цельтесь.

Собаки злобны и подвижны. Они способны очень быстро расправиться с вами, так что либо забирайтесь куда-нибудь, где вас не достанут, либо спасайтесь бегством, отстреливаясь на ходу. Как правило, из хорошего оружия их можно убить сразу, если прицелиться как следует.

Черти – тоже очень подвижные ребята. Обитают преимущественно в воде и заболоченной местности. Чтобы убить черта как можно быстрее, опускайте дуло пониже. В местах большого скопления чертенят лучше воспользоваться динамитом – и наслаждаться зрелищем разлетающихся во все стороны глазок и лапок.

Шерифы стреляют из револьверов с двух рук, чем и опасны. Старайтесь попасть в них первыми, а то они живо изрешетят вас. Против шерифов используйте хорошее оружие.

Женщины-инопланетянки – существа загадочные. Они зазывают вас нежными голосами, чтобы зверски убить стреляющими грудями. Очень опасны и трудноубиваемы. Будьте осторожны в общении с ними. На одном месте долго не задерживайтесь. Бегайте, стреляйте очередями, словом, делайте всё, чтобы они в вас не попали – тогда у вас еще есть шанс разделаться с ними первыми. Имейте в виду, что у женщин есть привычка исчезать, появляясь потом в самых неожиданных местах.

Пришельцы – большие и неповоротливые, но обладают довольно-таки мощным оружием, которое убивает почти моментально. Это – стреляющая рука. Еще пришельцы разбрасывают вокруг себя мины. При известной доле проворства и храбрости их можно убить даже в упор из дробовика. Но потом не забудьте взорвать их динамитом: пришельцы имеют привычку оживать в самый неподходящий мо-

мент. Подойдите к тому месту, где вы взорвали пришельца, и заберите стреляющую руку: она вам еще пригодится.

Прохождение

Игра состоит из четырех эпизодов, но на российском рынке пока ходят диски, содержащие только два эпизода, о которых мы и расскажем.

Уровней в игре много, они сложны и запутаны. Вам придется не только заботиться об убийстве врагов, но еще искать переключатели и ключи, которые, как правило, запрятаны очень тщательно. Множество комнат, коридоров, подземелий, подводных ходов – все это не позволит вам расслабляться.

С самого начала хотелось бы предупредить: вам будет попадаться много помещений, сделанных, по-видимому, только для красоты. Вы никогда не сможете попасть в них. Как правило, двери таких помещений не открываются и ключей к ним нет. Одна из разновидностей таких недоступных помещений – это сарайчики, сделанные из листов железа. Вы встретите их уже на первом уровне. Чтобы зря не ломиться туда, обратите внимание, есть ли сверху надпись: «You must got a key» («у вас должен быть ключ»). Если такой надписи нет, смело уходите: эта дверь – просто муляж.

Некоторые двери открываются каким-нибудь переключателем, причем зачастую изнутри.

Первый эпизод – Out skirts (предместья)

Первый уровень – Taylor Town (город Тейлор)

Загрузив первую карту, не зевайте: враги уже стреляют! Сразу начинайте движение и тоже стреляйте. Будьте осторожны: не попадите под машину.

Идите по кругу налево. В большой деревянной беседке вы найдете дробовик и патроны. Теперь можно расправиться с толстыми фермерами.

В небольшом тупике, стреляя в фермера, постарайтесь не попасть в ящик с динамитом – он вам еще пригодится. Чтобы увести фермера от динамита, просто отойдите назад: этот злобный тип будет преследовать вас до тех пор, пока вы не убьете его.

Проходя по светлой прямой грунтовой дороге, идите вперед, в кусты. Это секретное место («Secret place»). Таких мест в этой игре много, поэтому не забывайте пользоваться картой. Там, где в кустах есть секретное место, контур на карте разорван.

Стреляя во врагов, помните, что особенно эффективны выстрелы из ружья в упор. Также важны быстрота и натиск.

Когда заходите в дома, не забывайте пошарить по шкафам, открыть холодильник (но на первом уровне холодильники не открываются). Иногда таким способом можно добыть что-нибудь полезное. Будьте очень внимательны: из-за обилия деталей можно легко пропустить ключи.

Нырнув в колодец, вы можете вынырнуть в деревянном сортире. Или наоборот.

Плавая, не забывайте следить за уровнем жизни: если он убывает, значит, вам не хватает воздуха и пора всплывать.

Первый уровень можно пройти двумя способами: перемахнуть через забор, ведущий к концу уровня, или отыскать все ключи и открыть все двери. Мы опишем оба способа.

Чтобы пройти на второй уровень, ничего не разыскивая, найдите на карте дорогу, заканчивающуюся двумя тупиками (см. карту). Идите туда. Вы увидите дом, с двух сторон огороженный заборами. Подойдите к правому углу правого забора и перелезьте через него, используя клавиши прыжка и движения вперед. Там вы без труда найдете Бубу. Имейте в виду, что по грязи вы ходите намного медленнее.

Если же вы хотите поиграть, то идите на поле, где пасутся коровы. На одной из башен вы увидите круглую эмблему. Бросьте туда динамит. В хлеву вы найдете ключ от магазинной двери.

Открыв эту дверь, померяйтесь силой со шкафом, стоящим справа от двери. Двигайте шкаф вправо клавишей движения вперед. Там же вы найдете второй ключ – от подвала.

В подвале вы найдете третий ключ. Он открывает дверь в дом, который огорожен справа и слева. Путь через этот дом ведет к концу уровня.

Слева в подвале вы увидите шкафы. Откройте крайний справа шкаф – и вы попадете в еще одно секретное место.

Подойдя к Бубе, стукните его разок ломиком. Появится заставка, означающая конец уровня. Нажмите любую клавишу – вы увидите статистику. Вверху указано время, затраченное на прохождение уровня, а внизу, по порядку, количество убитых и выживших врагов, количество найденных и пропущенных секретов. Если вы снова нажмете какую-нибудь клавишу, то попадете на второй уровень.

Второй уровень –
Lumberland (лесозаготовки)

Попав на болота и перебив всех врагов, используйте переключатель, открывающий решетку под водой. Нырните и найдите проход. Ныряйте в колодец и всплывайте наверх – так вы попадете на деревообрабатывающий завод.

Всплыв, вы сразу попадете в поле зрения фермера, который всеми силами будет стремиться убить вас. Когда убьете фермера, не забудьте захватить шлем-акваланг.

В канцелярии завода поверните в первую комнату справа от входа. Спереди на столе будет красная кнопка. Она отодвигает на кухне холодильник, за которым находится тайник.

Спустившись в подвал, будьте внимательны: на выпуклых стенах вы увидите четыре черные кнопки. Нажмите на них.

Черный рубильник в закутке открывает дверь в комнату с бочками. Справа у стены вы увидите железный ящик. Приглядитесь: на нем лежит ключ, открывающий дверь на лесопилку. Встаньте на ближайшую бочку и запрыгните на этот ящик, чтобы взять ключ.

В другом подвальном закутке вы увидите надпись «Danger! Keep out!» («Опасно! Держитесь подальше!»). Зайдя туда, вы провалитесь в тайник, выбраться из которого можно по лестнице.

Теперь идите на лесопилку. Чтобы попасть в помещение с пилой, не обязательно идти в ворота из железной сетки. Пройдите прямо и залезьте по ящикам в вентиляционный люк. Там вы найдете патроны.

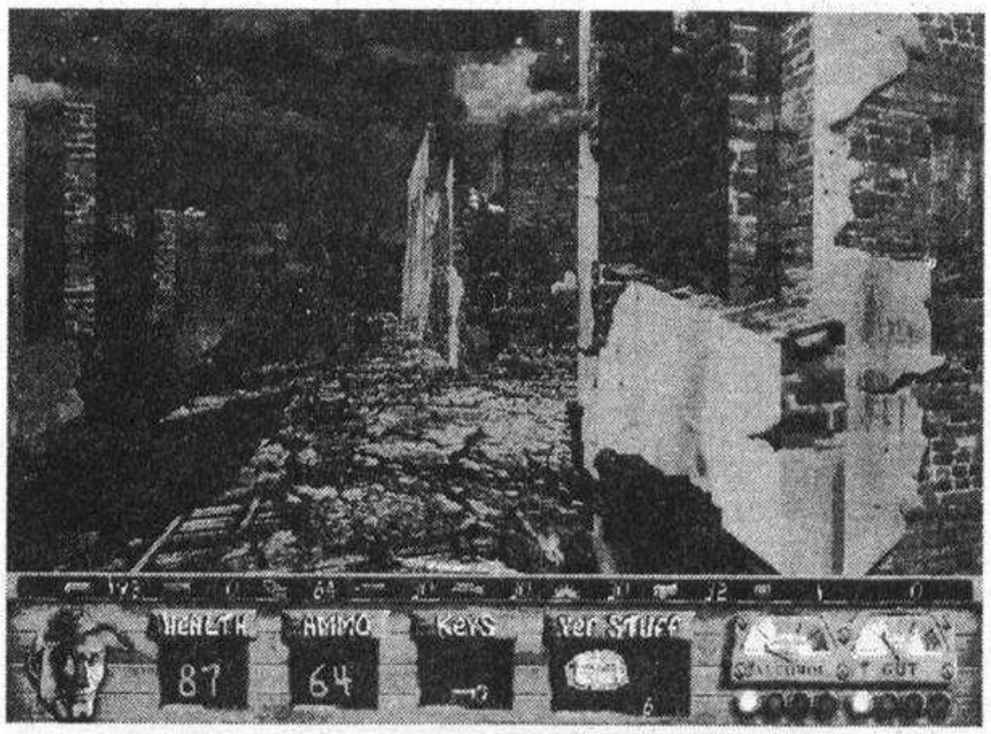
Убив врагов, вы должны пробраться внутрь лесопилки. Отключить на несколько секунд пилу можно двумя способами: нажав на красную кнопку, которая находится при входе в помещение лесопилки у ворот, или выстрелив в красную кнопку сбоку пилы. В обоих случаях потом нужно быстро бежать, пока диск пилы не появился снова. Советуем «сохраниться».

Попав внутрь, не торопитесь идти в помещение налево. Сходите прямо на склад, где ездит электрокар. По дороге вы увидите дверь, к которой нужно найти ключ. Когда «очистите» помещение, можете покататься на каре: многим нравится. Чтобы достать разные полезные вещи, лежащие на стеллажах, вам придется попрыгать и побегать.

На складе справа от входа лежат доски, забравшись на которые, вы увидите вентиляционное отверстие. Через него вы попадете в закрытую комнату, которую видели по дороге на склад. Здесь можно найти еще пару ключей. Потом идите на улицу.

Откройте ворота. Поднявшись по лестнице в кирпичном здании депо, бросьте динамит в комнату, которая находится вверху лестницы – и врагов убьете, и пробьете ход в другое помещение.

Использовав переключатель, вы откроете еще одну дверь. Поднимитесь наверх, вылезьте в окно (не свалитесь вниз!), перейдите в другое помещение. Из окна хорошо виден Буба. Прыгайте и бегите к нему. Второй уровень закончен.



Третий уровень – Junkyard (свалка)

Это несложный уровень, но он изобилует секретами. Лазайте по всем ящикам, прыгайте по грудам спрессованного мусора, залезайте во все щели, приглядывайтесь к стенам – и вы отыщете все одиннадцать секретов. Мы опишем несколько наиболее трудных тайников.

Попав на уровень, не зевайте: за решеткой стоит полицейский и стреляет в вас. Продвигаясь по дороге, загляните в кусты, потом обыщите большой рефрижератор.

В собачьей будке находится лифт, спустившись по которому в канализацию, вы найдете ключ от ворот.

За воротами вас ждет свалка. В этой куче хлама очень трудно найти что-нибудь полезное. Однако попробуйте залезть в узкое отверстие в спрессованном мусоре слева от входа.

Найдите синий грузовик. Встаньте так, чтобы его фары были у вас за спиной, и идите прямо на груду спрессованных машин – вы увидите вход в другой тайник. Залезьте туда и падайте вниз. Достаньте еду и снаряды из-под воды.

Отыщите в глубине свалки еще одну целую машину (красная). Справа от нее – ход в тайник.

По пути к кирпичной стене смотрите под ноги, чтобы не пропустить еще один тайник. Попасть в него можно только пригнувшись.

Выйдя оттуда, идите к кирпичной стене и соберите всю еду и оружие, которые там найдете. С другой стороны красной машины осмотрите стену. Она пологая. Забравшись на нее, можно прыгнуть на противоположную груду спрессованных машин. Перепрыгнули? Встаньте лицом к воротам и прыгните на забор слева от входа. Идите до конца – и вы увидите прямоугольный участок кирпичной кладки, отличающийся по цвету. Он более темный. Это – дверь в тайник.

Достать второй ключ будет непросто. Он находится внутри пресса. Обязательно «сохранитесь» перед тем, как лезть за ключом: вдруг придавит прессом.

Открыв ворота, вы попадете во двор, где стоит кран. Внутри крана – ключ от последней двери. Если хотите набрать «жизней» и оружия, полазайте внутри ящиков.

Видите груду металлических серых ящиков у входа? Залезьте на них. На стене у входа вы увидите темный участок кирпичной кладки. Там вход в тайник.

Четвертый уровень – Drive in (заруливай!)

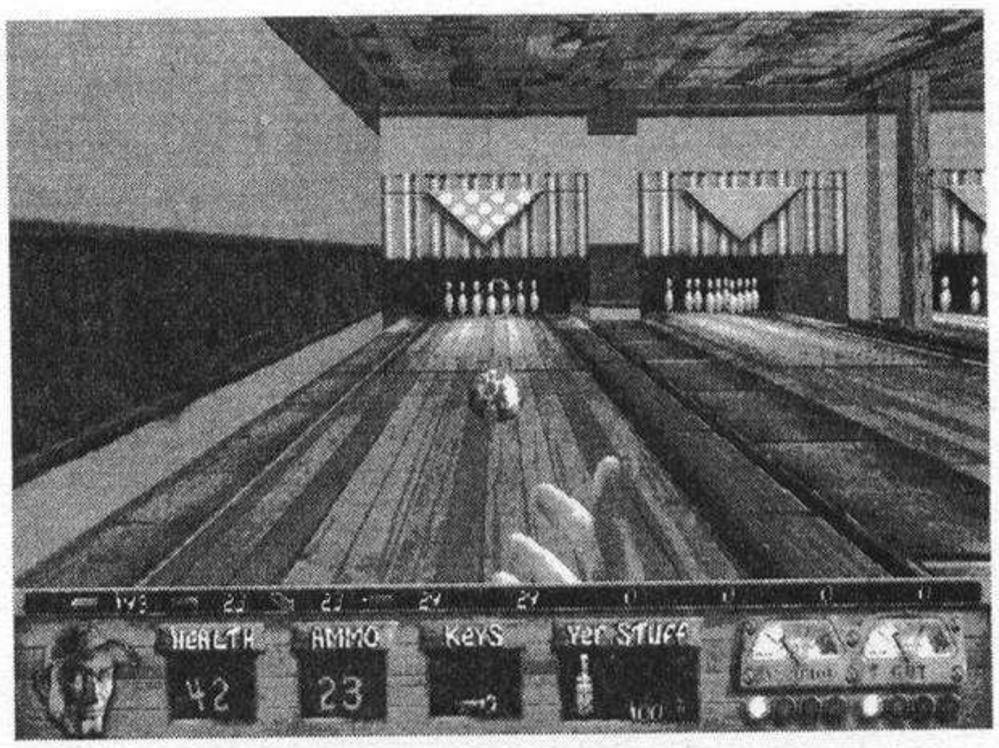
На этом уровне к обычным врагам присоединится еще ураган-торнадо, попав в который, можно запросто погибнуть. Торнадо будет носиться по всему городу следом за вами, поэтому старайтесь держаться подальше.

Не успеете высунуть нос из кустов, как вас уже встретят враги. Так что загодя приготовьте оружие посерьезней. Уничтожив всех неприятелей на поляне, идите по дороге налево, в город ураганов. По пути вам попадется большое светлое здание – кегельбан, но пока у вас нет ключа от него.

Город состоит из трех рядов домов: два обычных, а третий – руины за забором. К сожалению, побывать во всех домах не удается. Большинство из них – просто бутафория.

В первом от входа ряду зайдите в первый и третий дома. Обязательно загляните в холодильники. Если вас не устраивает ваш жизненный уровень, есть еще один способ поправить здоровье: подойдите к туалету и нажмите клавишу открывания дверей. Ну что, полегчало?

Во втором ряду зайдите в крайний деревянный дом с тремя большими окнами. Там на тумбочке у кровати лежит ключ от кегельбана.



Последний раз обойдите территорию. Пора поразвлечься кеглями. Третий ключ (от ворот) вы найдете в помещении кухни справа от входа. Чтобы окно кухни открылось, вплотную подойдите к столам.

В зале кегельбана вы можете взять себе шар. Когда он окажется у вас в руке, просто поменяйте оружие. Теперь шар будет закреплен за той же клавишей, что и бочонок с порохом. Можно поиграть в кегли. Все условия для этого здесь созданы.

Открыв большие ворота, вы попадете на территорию кинотеатра под открытым небом. Когда перебьете всех, можете рассмотреть картинки.

Чтобы попасть на сцену, зайдите за нее и подвиньте большой ящик к помойке. С него можно прыгнуть на сцену. Сбоку в сцене имеются отверстия. Прыгните туда – и найдете ключ от кинобудки.

На втором этаже кинобудки есть окно. Лезьте через него на крышу. Там вы встретите Бубу.

Пятый уровень – Dairyair farms (молочная ферма)

Как только попадете на уровень, сразу бегите: на вас тут же набросятся враги. В зависимости от выбранного уровня сложности это могут быть полицейские и собаки, а может повстречаться кто-нибудь и похуже. Отбежав на безопасное расстояние, смените оружие и бейте врага.

Идти прямо по шоссе не советуем: там вас встретят враги да запертые ворота. Или зайдите в дом через дверь, или лезьте через забор слева. Но учтите, что в доме много нужных вещей.

В курятнике поднимитесь на второй этаж. Видите, у противоположной стенки протянут провод? По нему вы можете перейти на другую сторону крыши курятника. Прыгните потом на большой стог – и найдете тайник.

Пройдя пастбище, вы очутитесь перед развилкой. Идите налево. Попав внутрь котельной, не пропустите ключ. Он лежит в дальнем левом углу большого помещения.

Теперь сходите направо, на пасеку. Нырнув в колодец, вы попадете в канализацию, где найдете оружие и еду.

Добытый вами ключ открывает большие ворота в начале этого уровня. Отправляйтесь туда. Идите по дороге до развилки. Колодец, огороженный забором с решетчатой дверью, – это конечная цель вашего путешествия, но пока у вас нет ключа.

Для начала сходите направо к сельскохозяйственным постройкам. За домом вы увидите открытое окно в стойло, а рядом с ним – стог сена. Заберитесь в окно. Там на перегородке между стойлами, лежит ключ.

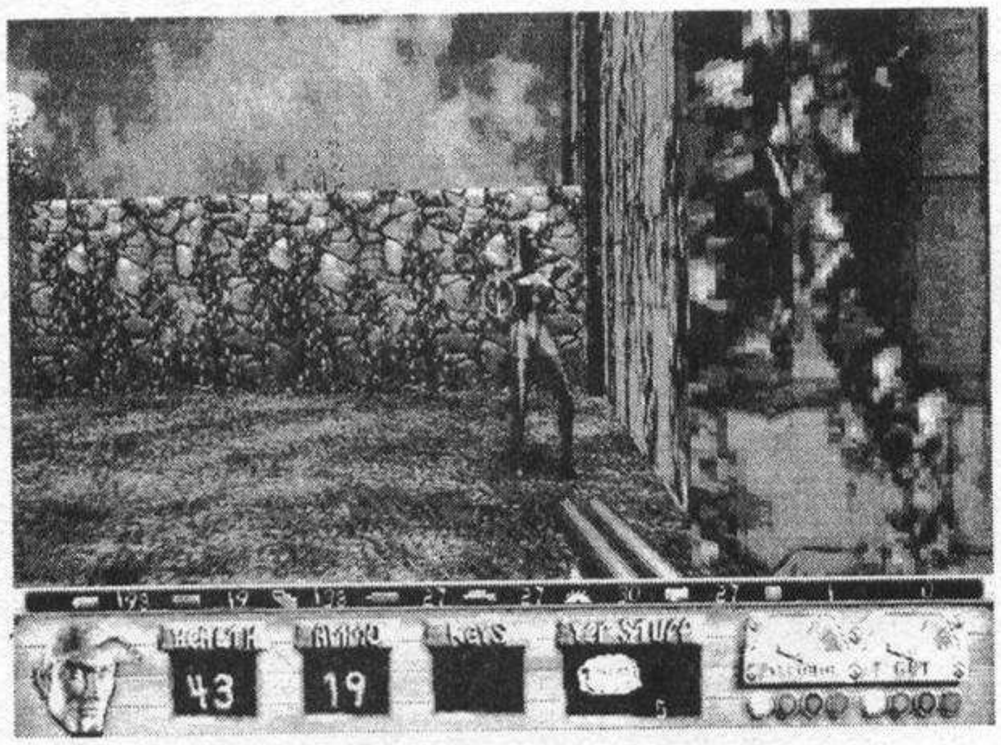
Вернитесь к развилке и идите все время прямо. Около хлева стоят стога с сеном. В каждом стоге (кроме второго) есть тайник: внутренний или наружный. Чтобы забраться наверх, вам нужно привлечь внимание свиньи. Она должна так подойти к стогу, чтобы вы могли встать ей на спину и запрыгнуть на стог. Можете стукнуть ее слегка ломиком или пальните из револьвера, только, смотрите, не убейте ее: мертвая свинья вам ни к чему. Но как только вы легонько заденете свинку, она станет вашим врагом: следите, как бы она вас не съела. Тактика должна быть такой. Выстрелите, после выстрела отойдите в нужном вам направлении. Свинья устремится за вами, и вы используйте ее в качестве подставки.

Выйдя на дорогу из грязи, идите направо. За деревянным ящиком около стогов сена вы найдете болотные сапоги. Используя их, вы сможете передвигаться по грязи так же быстро, как и на непересеченной местности.

Теперь идите все время прямо, к дому из красного кирпича с двумя металлическими башнями. Отоприте решетчатую дверь и используйте переключатель. Откроется дверка в крайней металлической башне. Поднимитесь наверх и возьмите ключ.

Чтобы попасть в тайник, расположенный в стене (там, где окно), подгоните курицу к серому сарайчику (толкая ее перед собой), запрыгните на нее, а с нее – на сарай и в окно.

Теперь идите к колодцу за забором. Отоприте дверь и нырните на следующий уровень.



Шестой уровень – Sewers (канализация)

Пожалуй, это самый сложный уровень этого эпизода. Действие разворачивается в канализации, поэтому вам придется много плавать под водой и постоянно заботиться о запасе кислорода.

Чтобы не заблудиться, пользуйтесь картой и следите за надписями на стенах (Level 01, 02, 03, 04; A, B, C, D).

Загрузив уровень, идите прямо до конца, а затем поверните налево. В круглой комнате, слева от входа, вы увидите свисающую цепь. Заберитесь по ней наверх. Там есть тайник. Попробуйте толкнуть деревянную стену вперед. Она сдвинется, и за ней вы найдете еще один тайник. Разбежавшись, вы можете попрыгать по металлическим колоннам и собрать разные полезные вещи.

Спрыгните с колонн и пройдите в круглое помещение с водой. Нырните и включите четыре кнопки. Откроется проход в центре комнаты. Нырните туда и плывите до конца.

Вынырнув, подойдите к лестнице и оберните-сь. Видите кнопочку наверху? Выстрелите в нее и снова нырните в воду. Заберите из тайника всё полезное.

Теперь поднимитесь по лестнице. Идите налево до самого конца, минуя спуски и подъемы по лестницам. Спрыгните вниз и идите направо до конца, потом еще раз направо до конца и снова направо до конца – пока не упретесь в стену с буквой «A» (справа будет решетка).

Залезьте на выступ слева и поднимитесь по лестнице. Включите рубильник. Выпрыгните и идите в проход напротив. Нажмите клавишу открывания дверей напротив левой металлической стены – и появится ход в тайник. Не прыгайте вниз, а вернитесь обратно в проход. Встаньте спиной к потайной двери и спрыгните направо, в зеленоватый коридор с надписью «Level 03». Идите прямо, пока не попадете снова в помещение со свисающей цепью.

Выходите налево, потом идите направо, до перекрестка туннелей, и поверните налево. Прыгните вниз. Поднырнув под большую железную трубу, вы увидите в ней дырку – вход в тайник. Вынырните и поднимитесь по лестнице. Там вы увидите светлый узкий проход. Дойдя до металлических труб, повернитесь налево и нажмите клавишу открывания дверей. Откроется металлическая дверь в тайник. Переключатель открывает решетку.

Вернитесь к большой металлической трубе с дыркой внизу. Встаньте спиной к лестнице и идите прямо до конца, потом направо, в помещение с двумя небольшими водопадами. Поднимитесь на правый водопад. Справа будет проход. Идите до конца и ныряйте. Плывите все время прямо до конца, потом налево до конца. Всплывите и включите рубильник.

Пройдите в открывшуюся металлическую дверь, спрыгните и поверните направо. По пути (слева на стене) висит схема выхода с данного уровня. Пройдите до конца и налево, к рубильнику. Войдите в открывшийся проход и идите все время прямо, пока не упретесь в металлическую конструкцию посреди воды. Обернитесь и посмотрите вверх. Видите кнопку? Выстрелите в нее – и откроются четыре двери по периметру зала.

Поднявшись по ступенькам к двери, вы каждый раз будете видеть перед собой надпись «Emergency release valve A (B, C, D)» («аварийный клапан A (B, C, D)»). Вам нужно включить кнопки в C и D – тогда откроется проход к колодцу в середине зала. Прыгните в колодец – и уровень пройден.

Седьмой уровень – Smelting Plant (металлургический завод)

Это последний уровень первого эпизода, поэтому создатели игры решили максимально усложнить его. Главная сложность этого уров-

ня заключается в добывании ключей, которые спрятаны в труднодоступных местах. На этом уровне, чтобы попасть в тайные места, придется поработать динамитом. Как правило, такие участки выделяются на стенах и среди ящиков отличающимся рисунком (как в «Duke Nukem 3D»; мы будем называть такие лучевые трещины «паутиной»).

Попав на этот уровень, поднимитесь по маленькому водопаду, откройте дверь и поднимитесь по лестнице. Дверь около лестницы вы сейчас не откроете.

Пройдите в дверь во втором дворе перед аркой (это помещение котельной). Идите по коридору налево, пока не упретесь в тупик. Сзади на стене нарисована женщина. Это лифт. Нажмите клавишу открывания дверей и спуститесь вниз. На верхнем ящике вы увидите «паутинку». Взорвите ящик, пролезьте в открывшийся проход и взорвите ящики за дверью. Там вы найдете ключ, открывающий белый шкаф.

Поднимитесь на лифте, пройдите прямо по коридору и откройте белый шкаф. Включите красную кнопку, открывающую дверь около лестницы в самом начале уровня. Сходите к этой двери и включите рубильник, открывающий ворота шлюза.

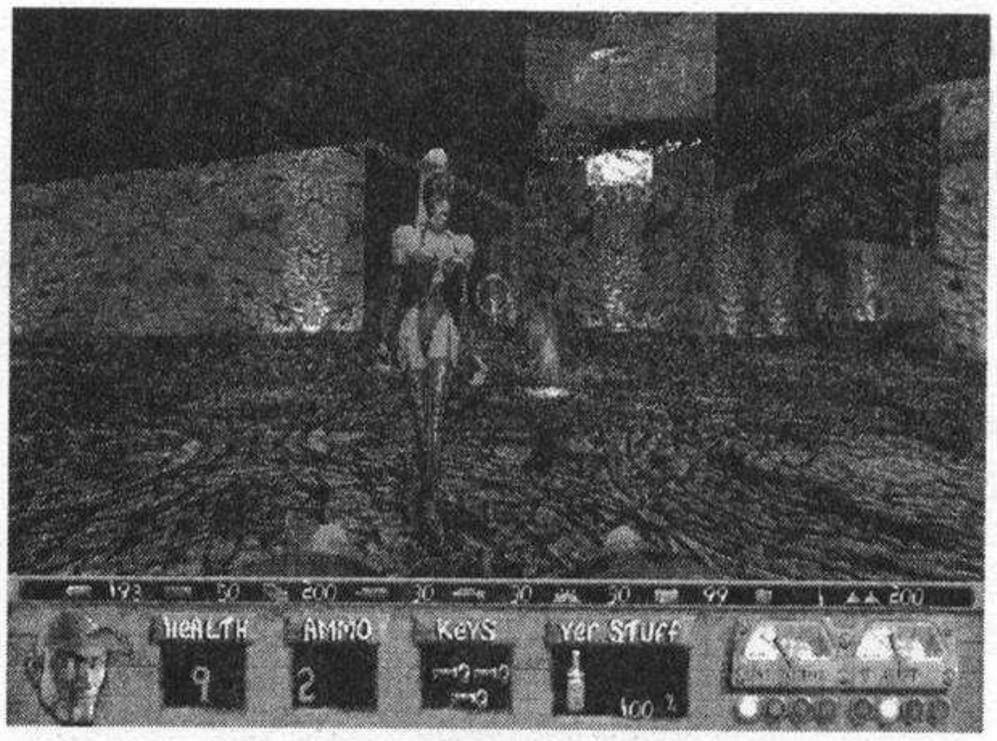
По воде доберитесь до бассейнов. Теперь выйдите из воды. Под окном в самом углу лежит ключ. Им вы откроете дверь, ведущую на вторую территорию завода.

Поднявшись по лестнице в дом и зайдя в дверь, посмотрите под ноги. В полу вы увидите ход в секретное место, где работает транспортер. А в помещении слева от входа, в шкафу – выпивка.

Теперь поднимитесь на второй этаж. Через открытое окно можно запрыгнуть на соседнюю крышу, где находится тайник с оружием.

Снова поднимитесь на второй этаж. В самом конце вы найдете комнату с поднимающимися дверями. Войдите в нее. На стене вы увидите отвесную лестницу вверх, которая приведет в коридор. Бросьте в отдельно стоящий ящик динамит – и откроется тайник.

Теперь подойдите к крайнему левому окну и прыгните в него. Наконец-то вы попали в верхнее помещение заводского здания на первой



территории. Здесь тоже много секретных мест. Напротив первого окна вы увидите высокий деревянный ящик с разбитым верхом. Чтобы попасть туда, нужно выдвинуть на середину отдельно стоящий ящик и прыгнуть на него с груды ящиков. Потом прыгните в тайник.

В тупичке справа у стены вам снова попадется отдельный ящик. Отодвиньте его – и перед вами откроется вход в трубу, на дне которой лежат весьма полезные вещи. Кстати, из окна можно попасть на крышу, где вас дожидаются динамит, еда и снаряды.

Теперь пройдите помещение до конца. Открыв дверь, вы попадете на карниз первого заводского помещения. Прогулявшись по карнизам, возьмите ключ от полуподвального помещения на второй территории завода.

Попав в отсек, где текут сточные воды, откройте окошки в железных трубах и нажмите черные кнопки. Нырните в левую трубу. Немного не доплыв до маленькой решетки, всплывите и включите рубильник.

Для того, чтобы попасть в среднюю трубу, снова нажмите кнопки (они должны отжаться). Нырните в правую трубу и всплывите около маленькой решетки. Так вы попадете в среднюю трубу. Поднимитесь по цепи, откройте окно, вылезьте и включите рубильник, открывающий дверь в очистной цех.

Чтобы попасть на другую сторону очистного цеха (там нужно включить рубильник), пройдите по краю очистных резервуаров (большие цилиндрические бочки).

Теперь спуститесь в фекалии и слазьте за едой в сломанный резервуар, не забыв «сохраниться».

В среднем резервуаре имеется проход. Поднимитесь наверх и включите рубильник. Теперь спуститесь: внизу открылся проход. Проплывите по нему до конца и всплывите. Рядом с ящиком динамита есть проход в последнее помещение, заполненное фекалиями. Попав туда, вы увидите чудное животное – некую помесь большого кота с чертом. В него лучше всего стрелять из лука. От ваших попаданий эта тварь будет становиться все меньше и меньше, пока совсем не исчезнет в грязи. Убегая от монстра, не упадите в яму – а то погибнете.

На этом заканчивается первый эпизод.

Второй эпизод – Downtown (центр города)

Первый уровень – Hickston Downtown (деловая часть Хикстона)

Сначала зайдите в дом и возьмите автомат, потом доставьте себе удовольствие: взорвите бензоколонку. В руинах возьмите диски для пилы.

Это несложный уровень, но здесь вы впервые встретите женщин, убивающих грудями (вы услышите их нежные зазывающие голоса), а также очень жизнестойких шерифов.

Сначала найдите библиотеку – приличное серое здание с двумя окошками по сторонам у двери. Попасть в нее можно только через окно. За вами в окно влезет шериф. Постарайтесь не попасть под его пули. Поднимитесь наверх и запрыгните на стеллажи с книгами, стоящие внизу. Со стеллажей вы попадете на крышу пожарной части, а с крыши можете прыгнуть в окно другого здания. Там очень грязно, но в одной из комнат на первом этаже вы отыщете ключ (от лестницы налево по коридору, снова налево до конца и в комнату налево). Выходить придется также через окно на втором этаже.

Чтобы попасть в пожарную часть, прострелите окно и прыгните внутрь.

Потом отыщите бар (там играет музыка). У входа в бар, справа в кирпичной стене, вы увидите неприметную коричневую дверку. Зайдите туда. Справа на ящике лежит ключ.

Вернитесь к библиотеке, справа от входа в нее есть идущая наверх лестница. Поднимитесь и откройте дверь. В первой же комнате на столе лежит ключ. Заберите с ящиков и карниза оружие и еду.

Идите на центральную улицу. Там расположены банк (большое серое здание с колоннами), тюрьма (рядом с банком) и магазин (рядом с тюрьмой).

Начните с магазина. Видите свиней во дворе? Используйте их для того, чтобы перелезть через забор (со свиньи на ящик). Вы попадете на крышу тюрьмы. Разбейте вентиляционное окно и залезьте внутрь. Сбоку на столе шерифа расположена кнопка, которой открываются камеры.

Во второй камере на стене вы увидите трещины. Бросьте туда динамит – вот вам ход в банк.

В банке откройте сейф (переключателем на столе) и идите к Бубе.

Второй уровень – Nut House (психушка)

Очутившись в психушке, сломайте ломиком решетку вентиляции и пройдите по вентиляционной трубе в комнату со столом посредине. Подвиньте его к шкафам и достаньте ключ. Откройте дверь, обыщите комнату.

Теперь идите в коридор, поверните налево или направо и поднимитесь по лестнице. Исследуйте помещение наверху, спуститесь и идите по коридору, убивая врагов.

Дойдя до решетки, зайдите в комнату рядом и пролезьте в окно. Включите рубильник, чтобы открыть решетку. Чтобы открыть камеры слева, нужно вернуться в комнатку и по очереди включать рубильник на стене. Камеры справа открываются рубильником, находящимся за дверью из металлической сетки, к которой надо найти ключ.

В конце коридора расположена еще одна решетка, ведущая в палату. Рубильником откройте дверь. За одной из кроватей есть тайник.

Спуститесь по лестнице, ведущей к выходу на улицу, и поверните направо к приемному отделению. Откройте решетку, войдите. В тупичке слева стоят шкафчики. Откройте один из них, а потом пройдите направо.

Заходите за занавески: там комнаты. Когда проверите все комнаты, включите рубильник в конце коридора.

Выйдете на улицу и с крыльца запрыгните на кусты, растущие вдоль стены дома. Там вы найдете патроны. В центре фонтана стоит выпивка.

Вернитесь в больницу. Напротив лестницы, по которой вы спустились в начале уровня, открылась дверь. Зайдите туда и спуститесь во внутренний дворик. Войдите в другое здание. Встаньте в дверях и посмотрите чуть левее: на стене «паутина». Бросьте туда динамит – и вы пробьете дорогу в тайник. Осторожно: провалившись вниз, вы погибнете.

Поднимитесь наверх в административные помещения. В правой от входа комнате (за железной дверью) встаньте на лампу на письменном столе. Книжные шкафы отодвинутся, и в закутке вы найдете второй ключ от двери, сделанной из металлической сетки.

Если очень постараться, то с одного из окон второго этажа можно спрыгнуть на статую, стоящую во дворе.

Открыв дверь, пощелкайте переключателем, чтобы проверить оставшиеся палаты.

Пройдите несколько шагов по коридору, и слева вам попадется вентиляционная решетка с вертикальными прутьями. Сломайте ее. За ней – тайник.

Зайдите в морг, доберитесь до холодильников и выдвиньте полуоткрытый ящик. Встав на край, прыгните на решетку, а оттуда – на стену. Там находится последний ключ, открывающий железную дверь, состоящую частично из решетки, которая попалась вам по дороге в морг. Когда вы откроете эту дверь и сделаете несколько шагов, впереди обвалится стена и появится монстр. Убив его, походите по палатам, чтобы набрать патронов и еды.

Теперь идите к Бубе: он уже заждался.

Третий уровень –
J. Cluck's! (фабрика Дж. Клака)

В здании, в первой комнате справа по коридору, где в центре стоят два письменных стола, зайдите в маленькую комнатку, заставленную канцелярскими шкафчиками. Толкните правый шкаф. Он отодвинется, а за ним окажется тайник.

В комнате слева, с большим длинным столом, пройдите дальше – и вы попадете на кухню. Загляните в большие морозильники.

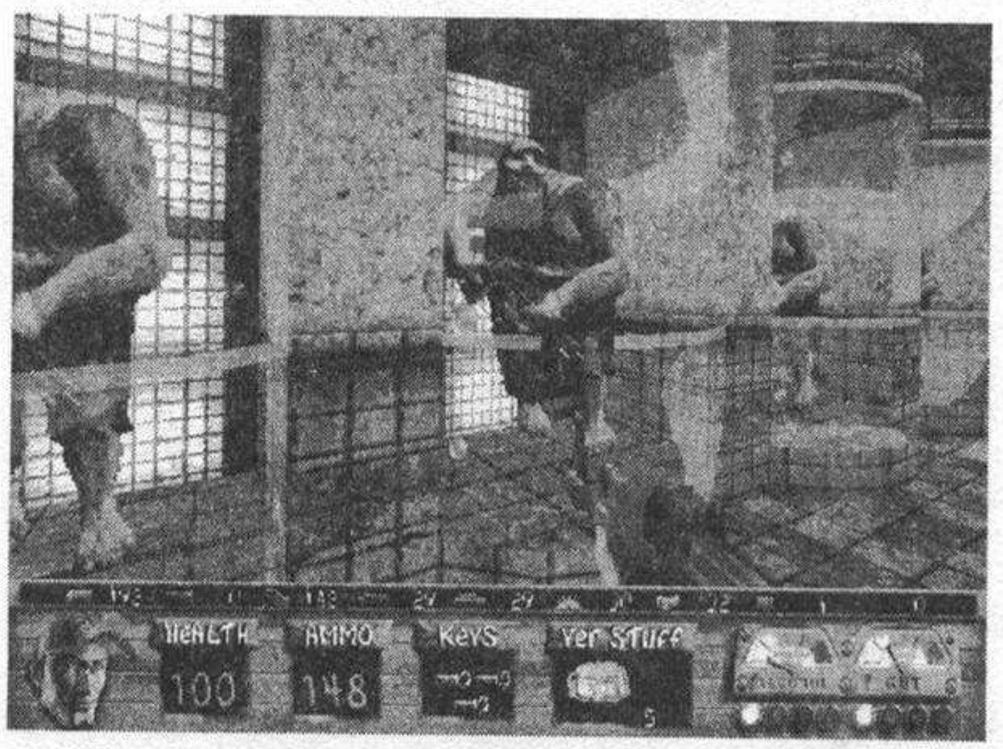
Потом дойдите до конца коридора и поднимитесь по лестнице в кабинет начальства. На стене вы увидите большую фотографию. Чтобы открыть сейф, включите кнопку сбоку стола. Возьмите ключ от белой двери, которую вы видели по дороге к лестнице.

Открыв белую дверь, вы попадете в цех, по стенам которого стекает куриная кровь. Крови вообще многовато на этом уровне! Когда разделаетесь с врагами, отыщите проем в металлической конструкции. Спуститесь туда, нырните в воду и плывите прямо, потом направо, а дальше – по направлению подводного туннеля. Доплыв до самого конца, всплывите и включите рубильник. Открыв двери, вы можете вернуться в то же место, откуда ныряли.

Поднимитесь по вбитым в стену ступенькам.

Пройдите мимо печи, в которой горит огонь, и зайдите в коридор. За белой дверью расположено большое помещение с ящиками. Загляните в ящики и идите в следующее помещение, где стоит электрокар. Там, слева от входа, на большом деревянном столе вы увидите ключ. Также исследуйте ящики.

Вернитесь к тому месту, откуда пришли (где печь). В холодильнике вас порадует (или огорчит) зрелище свежезамороженного полицейского. Найдите помещение с рубильником и включите его. Вам предстоит пройти в другое



место между прессами. «Сохранитесь». Налево пойдете – ключ найдете.

Опять вернитесь в исходную точку и найдите дверь, около которой есть переключатель с кнопкой. Пройдите в эту дверь и идите к Бубе.

Четвертый уровень – Ruins (руины)

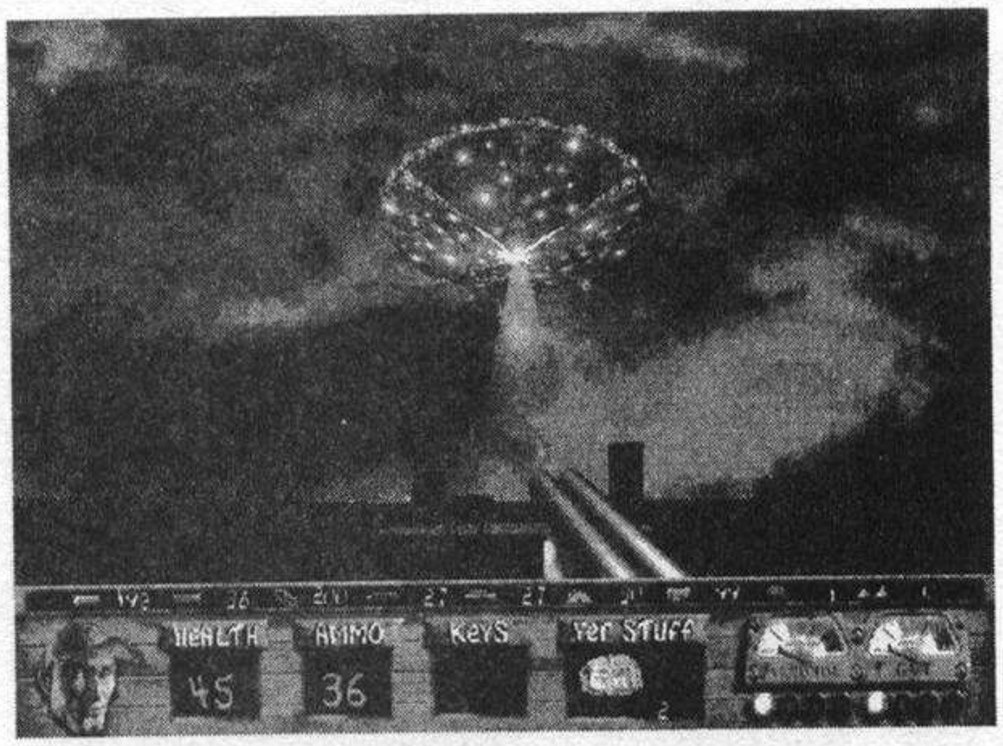
Чтобы добыть ключи и облазить этот уровень, вам придется проявить изрядную ловкость.

Лазая в подземелье, вы увидите деревянную дверь с надписью «Unstable area» («нестабильная зона»). Взорвите ее. В дальнейшем, когда вам будет попадаться такая надпись, смело бросайте в нее динамит. Пройдя в эту дверь, вы выйдете к подземной реке. Плывите направо. За дверью на столе лежит ключ от выхода наверх. В чане, стоящем на огне, нет ничего интересного. В самом деле, кому интересны дохлые кошки?

Чтобы подняться на вершину водопада, используйте цепь.

Вернитесь назад и поверните налево. Спустившись, не пропустите проход к воде. Плывите направо. Налево за водопадом расположена ниша. Если вы всплывете в ней и будете все время продвигаться наверх, то дойдете до двери, ведущей на улицу.

В руинах найдите бочку с горящим мусором, около которой стоит кресло. С кресла запрыгните на балку и пройдите по ней прямо. Идите налево до конца, спрыгните вниз – и вы попадете в подвал соседнего здания. Передвигаясь по краю разрушенных стен, вы сможете достать разные вещички.



На втором этаже отыщите комнату, напротив входа в которую стоит ящик с динамитом. Около окна на стене написано: «Unstable area». Бросьте туда динамит. Потом отойдите к стене, противоположной окну. Справа лежит ключ. Нагнитесь – и слева вы увидите проход. Если хотите приключений, прыгните туда (но имейте в виду: практически все дороги уведут вас за забор, то есть туда, откуда вы пришли).

Если вы все-таки прыгнули в проход, поднимитесь по лестнице и в гараже, где стоит синяя машина, откройте ворота. У вас появилась прекрасная возможность проверить, любите ли вы собак. По краю кирпичного забора можно пройти к тайнику на крыше.

С полученным ключом отыщите белую дверь на втором этаже. Видите книжные полки слева от входа? Отодвиньте их. За ними – тайник. В комнате за книжными полками стоит ящик, за которым спрятан ключ.

Когда достанете третий ключ, спуститесь к двери с рубильником, откройте ее и пройдите по коридору до конца. Вы попадете в лифт, который самостоятельно доставит вас на второй этаж. Интересно, какие опыты проводят в этом здании инопланетяне?

Перебив всех-всех, выходите на крышу и отправляйтесь на следующий уровень.

Владельцы нелицензионных дисков жалуются, что последнюю дверь не удается открыть даже при наличии трех ключей. Вполне возможно. Рекомендуем при такой беде воспользоваться кодом прохождения сквозь стены – «rdclip».

Пятый уровень – Grimley's Mortuary (Гримлейское кладбище)

Не торопитесь проникнуть внутрь. Сначала обойдите территорию. Пройдите в разрушенную стену и идите все время направо. Когда упретесь в стену, поищите в правом от вас углу ключ.

Зайдите в дом. Изучите первый этаж и поднимитесь по лестнице на второй. Справа, на столе в кабинете, лежит ключ от подземелья. Спуститесь вниз, в красную комнату, и пройдите в большой портрет полицейского. Теперь можно открыть дверь в подземелье.

Подойдите к маленькой решетке справа от входа и зайдите за угол (повернув налево, идите до первого поворота направо). Подойдя к первой справа нише со светильником, нажмите клавишу открывания дверей – стена поднимется.

Когда вылезете из тайника, идите по длинному коридору прямо и налево – в зал с частично разрушенным полом. Падать вниз не советуем: разобьетесь. Допрыгав до противоположной стороны, обратите внимание на колонны. Если хотите, можете подняться по одной из них и пройти между ними (так, от нечего делать). Налево пойдете – рубильник найдете, а направо – ключ от крематория, дверь в который находится в красной комнате.

Переключатель в крематории открывает решетчатую дверь около бассейна. Там размещен переключатель, открывающий коричневую дверь слева от входа в подземелье.

Чтобы попасть в помещение с бассейном, пройдите мимо него так, чтобы слева остался вход в комнату с решетчатой дверью. Потом поверните направо, пройдите мимо первой ниши со светильником и идите через арку. Ниша под вторым светильником открывается. Под водой – проход.

Через открывшийся ход (коричневая дверь) идите на кладбище. Там вас будут преследовать души существ, убиенных вами на прежних уровнях.

Когда выйдете за ворота, поверните налево, опять налево, дойдите до склепа – и вы увидите в центре открытую могилу. Прыгните в нее – это конец уровня.

Шестой уровень – Uranium mines (урановые рудники)

Это очень обширный уровень, он изобилует разными проходами и норами. Старайтесь запоминать их местоположение, постоянно пользуйтесь картой.

Спрыгнув вниз, взорвите деревянный забор слева. Теперь порядок: проход открыт. Включите все рубильники и идите в лифт (он за решетчатой дверью). Спуститесь в шахту.

Чтобы перейти на другую сторону бура, бросьте динамит в правую стенку – откроется проход. Пройдите мимо вагонеток (они норовят спихнуть вас, будьте проворны). Последние рельсы уходят вглубь шахты. Спускаясь по ним, не пропустите тайник в горе (слева).

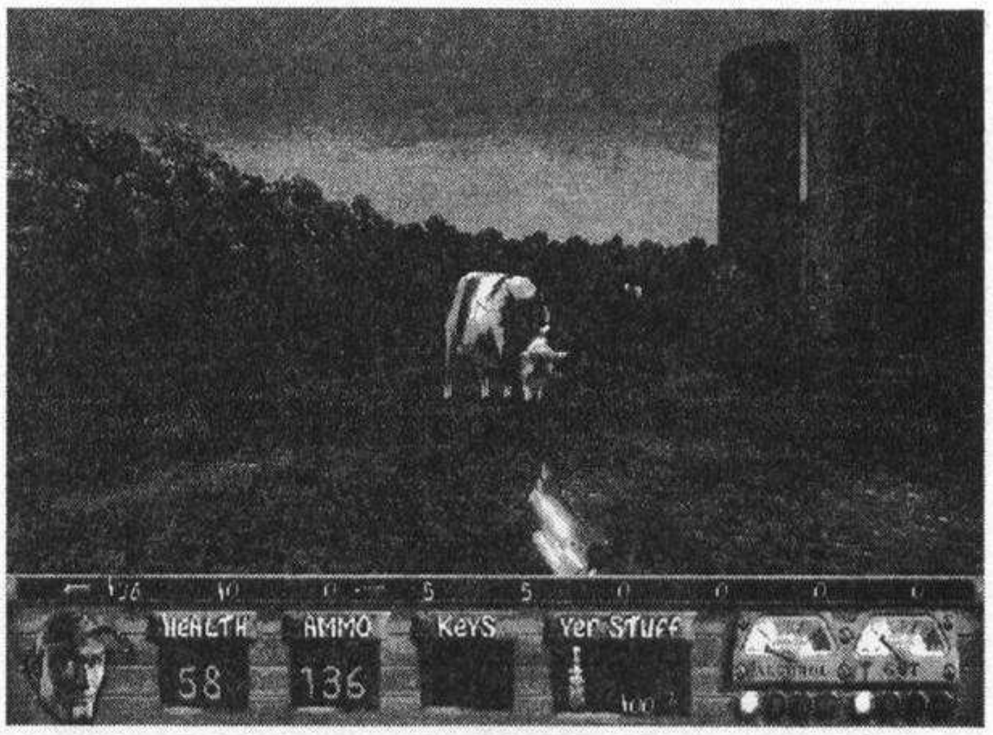
В скале, по которой проходят рельсы, есть тайник – небольшое отверстие, позволяющее проникнуть в глубокий кирпичный туннель. Рубильник поднимает только часть решетки, блокирующей тайник. Чтобы открыть вторую половину решетки, поднимитесь наверх и с неподвижной вагонетки запрыгните на балку. Доберитесь до последней балки и с нее прыгните на выступ. Вы провалитесь вниз, к рубильнику, открывающему вторую часть решетки. В воде можно найти много интересного, советуем спуститься туда по дороге.

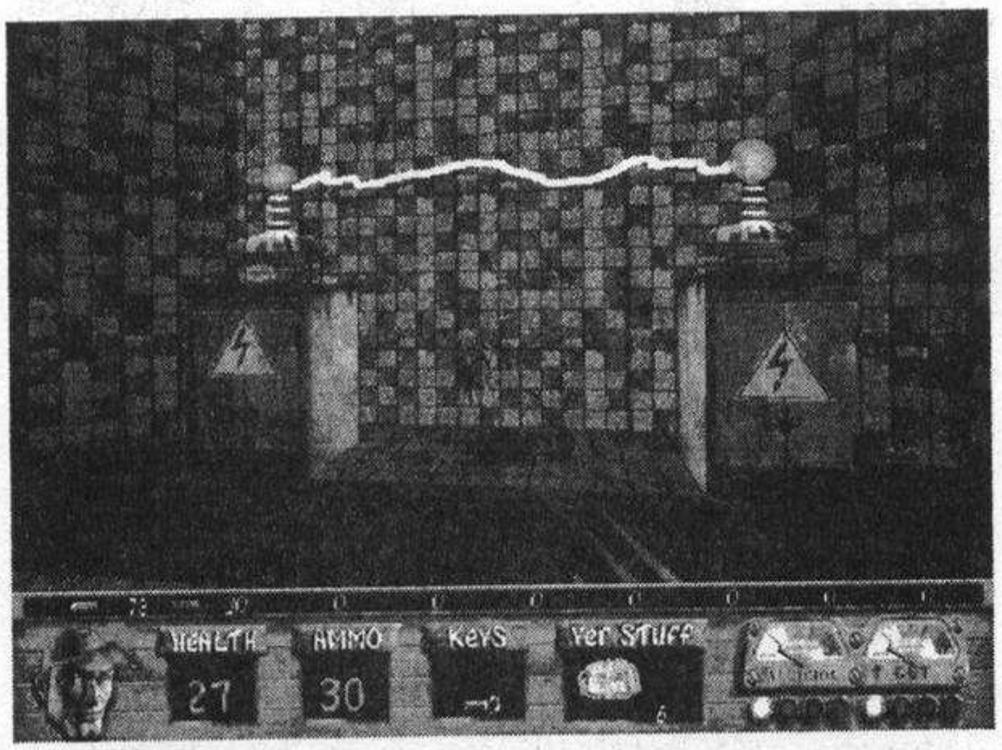
Поднимитесь вверх и идите по рельсам дальше. Видите слева на стене знак «не курить»? Не стоит использовать здесь динамит: мост рухнет и получить ключ станет очень трудно.

Идите через мост. Далее будет еще один мост. Пройдя его, поверните налево и войдите в помещение. В комнате, слева на ящике, лежит ключ.

На обратной дороге можете взорвать маленький мост и прыгнуть в воду. Плывите в проход. Всплыть нужно в районе водопада. Если спуститься к водопаду, то справа вы увидите проход. Войдите в него и поднимитесь по лестнице наверх. Дойдите до конца скалы и прыгните на соседний выступ. Идите по кромке скалы все время прямо, пока не упретесь в железную дверь с рубильником.

Откройте дверь и вернитесь к лифтам. Спуститесь на лифте, потом идите налево. Дойди-





те до деревянного забора и заберитесь по нему в левый угол. Там вы обнаружите проход в тайник.

Хотите острых ощущений? Тогда идите в проход, где напротив деревянного забора висит указатель «Danger! Keep out!» («Опасно! Держитесь подальше!»). В конце вы увидите машинку для взрывных работ. Включив ее (клавиша открывания дверей), бегите к выходу: потолок обвалится. Зато потом вы обнаружите новый проход. Там тоже задействуйте машинку – и появится ход к буру. Включите переключатель: он откроет решетку.

Идите прямо по рельсам до вагонетки. За ней находится ключ от бурильной машины, стоящей в помещении справа от лифта, на котором вы приехали.

Пробейте машиной стену и спуститесь вниз. Там вы найдете третий ключ от лифта.

Спуститесь вниз. В проход со странной надписью «Secrit aleyn bass» не лезьте: это ловушка.

Поднимитесь по лестнице, включите рубильник, потом спуститесь и пройдите сквозь водопад. В помещении стоят пульты управления. Верхние переключатели поставьте на «1», а переключатель в комнате внизу – на «4». Откроется дверь в новое помещение. Включите там рубильник с надписью «Exit» и поднимитесь наверх, к Бубе.

Седьмой уровень – Beaudry mansion (прекрасный особняк)

Неплохой домишко, не правда ли? Чтобы попасть внутрь, поднимитесь по ступенькам дома, перелезьте через решетку слева и пройдите вперед. Идите на второй этаж.

Откройте первую дверь и идите все время направо, пока в конце коридора не найдете лестницу, ведущую вниз. Спуститесь по ней. Войдите в комнату с овощами на полках и толкните правый передний стеллаж. За ним расположен тайник. Войдите в загон для собаки и поверните ручку. В больших напольных часах откроется дверка, за которой спрятан ключ.

Другая дверь на втором этаже ведет в библиотеку. На третьем ярусе книжных шкафов есть переключатель, отодвигающий деревянную панель между книжными полками второго яруса. Нажмите на переключатель и сразу же повернитесь налево. Вы увидите опускающуюся панель.

Когда дойдете до вентиляционной решетки и сломаете ее, не выпрыгивайте, а отодвиньте часы, стоящие слева от вас. За часами – проход в винный погреб.

Через библиотеку и столовую вы можете попасть на кухню и в комнаты для слуг.

С полученным ключом пройдите к первой двери на втором этаже, спуститесь по лестнице, откройте дверь, которая раньше была закрыта, и идите дальше.

В проходной комнате взорвите большой портрет на стене: за ним расположен тайник. Из этой комнаты вы попадете в коридор с красно-коричневыми обоями. Поверните направо и пройдите в дверь. На столе в комнате лежит ключ. Теперь вы можете открыть любую дверь первого этажа.

Не спешите уходить: вверху на книжной полке есть переключатель, открывающий тайник в конце красно-коричневого коридора. Потрудитесь запрыгнуть на шкаф и включить этот рубильник.

Чтобы добыть третий ключ, поднимитесь на второй этаж и зайдите в дверь, ведущую в библиотеку. Пройдите прямо по коридору до двери слева (это спальня). На маленькой тумбочке у кровати вы обнаружите кнопку, которая открывает проход в камине на первом этаже. Спуститесь в столовую, залезьте в камин и идите прямо. Вы увидите ключ.

Получив ключик, идите на улицу. Откройте деревянную дверь в заборе – и вы попадете в лабиринт. По лабиринту первого уровня идите до поворота налево, потом прямо до второго поворота налево, снова налево и до конца прохода, пока не провалитесь в яму с двумя лестницами. Поднимитесь вверх. Начнется лабиринт второго уровня. Идите до первого поворота направо, дойдите до перекрестка и поверните налево, потом – по проходу до самого конца, пока не провалитесь в яму, как в первом лабиринте.

Найдите каменную беседку. Чтобы попасть туда, нужно включить рубильник. Чтобы поскорее добраться до него, держитесь левой стены. Если заблудитесь, воспользуйтесь картой.

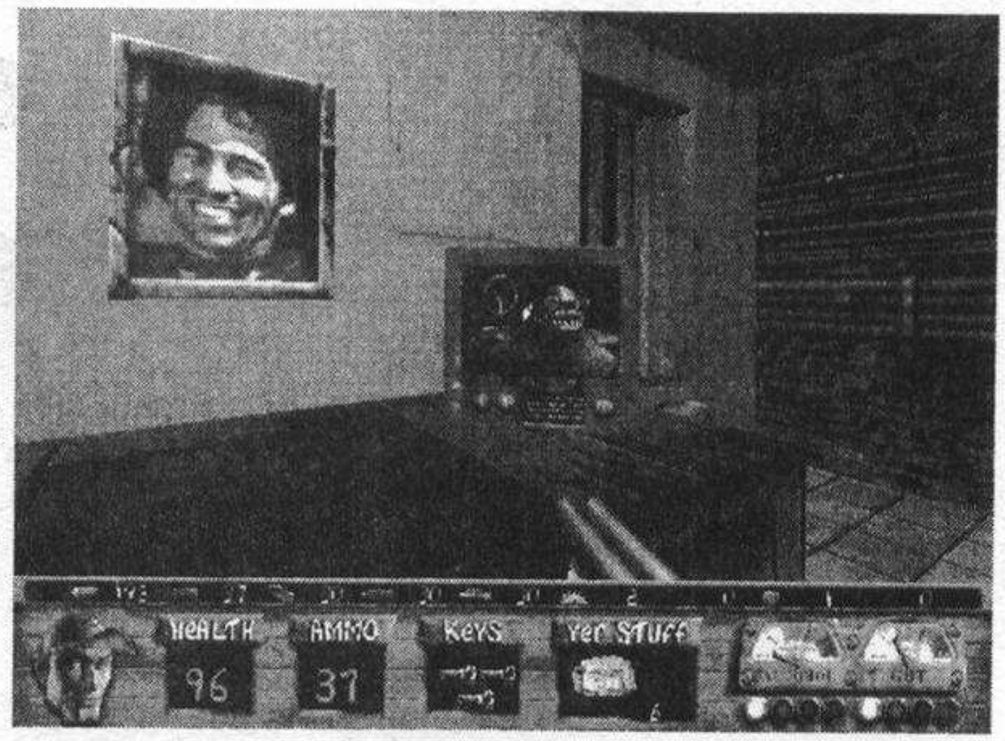
Нырнув в фонтан, находящийся в беседке, отыщите проход и плывите туда. Вы всплывете в бассейне, окруженном кустами. Вылезайте – и перейдете на другой уровень.

Восьмой уровень – Close encounters (последняя схватка)

Трудно биться с монстрами на открытом поле, трудно! Но вы уж постарайтесь.

Постреляйте в летающие тарелки: они будут превращаться в хрюшек, кур, коров... Потом идите на полянку, над которой висит летающая тарелка. Встаньте внутрь освещенного круга – и вы попадете на тарелку. Как только вы убьете женщину, уровень закончится.

Вы победили!



Коды

RDCLIP	–	режим прохода сквозь стены;
RDDEBUG	–	отладочный режим;
RDELVIS	–	бессмертие;
RDGUNS	–	всё оружие;
RDINVENTORY	–	весь инвентарь;
RDITEMS	–	все предметы;
RDKEYS	–	все ключи;
RDALL	–	ключи, инвентарь, оружие и здоровье;
SHOWMAP	–	вся карта;
RDUNLOCK	–	включение всех рубильников и переключателей, отпирание всех замков;
RDSKILL*x*	–	изменение уровня сложности (*x* = 1 ... 4);
RDRATE	–	количество кадров в секунду.

«Игромания» сердечно благодарит компанию «Бука» за предоставленную игру.

Theme Hospital

Разработчик: Bullfrog | 1997 | Издатель: Bullfrog

От аттракционов и воздушных шариков (помните игру «Theme Park»?) компания «Bullfrog» перешла к операционным столам и пилюлям. Только учтите, что нынешний медицинский центр – это не привычная вам развалюха с санитарами-садистами. Нет, это учреждение сложной структуры, способное исцелить пациентов с самыми фантастическими заболеваниями.

Вам предстоит разработать планировку больницы, позаботиться об оборудовании, нанять штат сотрудников и потом управлять всем этим хозяйством, успешно излечивая пациентов.

Игра состоит из двенадцати уровней, и для прохождения каждого из них необходимо выполнить определенные требования. Вы должны заработать известное количество денег, заслужить хорошую репутацию (поменьше летальных исходов – и слава к вам придет), обслужить заданное количество пациентов. Особого игромантства *здесь, конечно, не найти: экономические игры требуют вдумчивого подхода. Однако перечень болезней, их симптомов и способов лечения позабавит хоть кого.*

Отметим прекрасную графику, забавную мультипликацию и удобный интерфейс, существенно улучшенный по сравнению с «Theme Park».

Имеется возможность игры по сети.

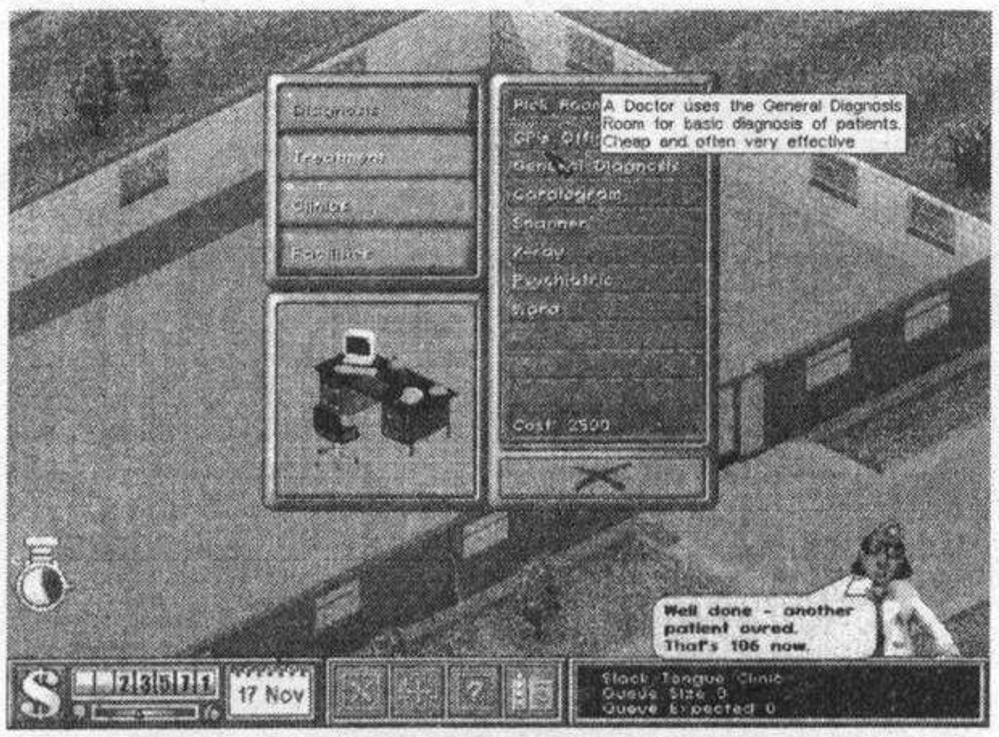
Возможностями SVGA-графики удается насладиться лишь на компьютерах с процессором не ниже Pentium 100.

Организация больницы

На каждом из уровней нужно строить больницу, начиная с нуля.

Планировка

Первая забота – создать основные кабинеты. Для этого нужно нажать на левую кнопку мыши и растянуть периметр кабинета до нужных вам размеров (размер кабинета будет зафиксирован, когда контур станет синим). Затем расположите дверь, окна и займитесь обстановкой кабинета. Обязательны письменный стол и стул в терапевтическом кабинете, к которым добавляются дополнительные предметы. Огнетушители обеспечивают безопасность и производят благоприятное впечатление на особо важных посетителей. Полезны скамейки и мусорные корзинки. Компьютер не помешает в лаборатории, скелет и книжный шкаф незаменимы для учебного кабинета. Растения радуют глаз, но нуждаются в поливке. Растения – это, пожалуй, единственная роскошь, от которой лучше отказаться. Все другие предлагаемые предметы вам не повредят.



Вы можете изменить или переместить кабинет (когда все посетители покинут его). Главные кабинеты – терапевтический, психиатрический, фармацевтический и общедиагностический. Полный перечень кабинетов и клиник приведен ниже.

Штат

Построили несколько кабинетов? Теперь можно нанимать персонал. Рабочие делают грязную работу: убирают мусор, поливают цветы, ремонтируют оборудование. Регистратор направляет посетителей на первоначальные консультации у терапевта.

Все мы люди: врачи, медсестры и рабочие почти не отличаются друг от друга. По внешнему виду доктора не определишь его специализацию. Нужно щелкнуть на нем мышкой или просмотреть «Персонал» в меню «Руководство». Сотрудники отличаются также квалификацией, а доктора – еще и уровнями интеллекта и спецквалификации (хирург, психиатр или исследователь).

Символ хирурга – скальпель, психиатра символизирует изображение открытой книги. Исследователи (их значок – лампочка) нужны в лаборатории: они совершенствуют лекарства, разрабатывают и улучшают оборудование для лечения.

Первые пациенты

Как только вы построите необходимые кабинеты и наймете необходимых сотрудников, официально заявляйте об открытии больницы. С этого момента у вас появятся посетители. Их количество определяется вашей репутацией, которая повышается, если вы успешно лечите людей, и падает, если вы делаете это неудачно.

Чтобы определять потребности пациентов, следите за «нимбами» у них над головами. Если кто-то хочет в туалет, вы увидите рулон туалетной бумаги у него над головой. Если пациенту жарко, появится красное лицо, а если его тошнит, то лицо над ним будет грустным.

Болезни

От каждой болезни нужно найти подходящее средство. Иногда нужна лишь порция микстуры, а иногда потребуется вмешательство психиатра, хирурга, использование специального оборудования.

Вам в помощь мы приводим перечень заболеваний, обнаруженных нами у пациентов «Theme Hospital».

Рост больницы

Забавно наблюдать за пациентами, блуждающими по больнице из одного кабинета в другой. Поскольку уровни становятся всё длиннее, а условия выигрыша – всё сложнее, вам уже не обойтись одним терапевтическим кабинетом и одним фармацевтическим пунктом.

Около регистратуры придется организовать, к примеру, четыре терапевтических и три фармацевтических кабинета. По мере расширения вашей больницы вы сможете приобрести дополнительные участки земли и построить на них новые кабинеты. Основное здание отведите под диагностические кабинеты, а прилегающие строения – под лечебные кабинеты, операционную, комнаты персонала и туалеты.

Проблемы

Эпидемия – это ужасная проблема. Эпидемии буквально преследуют вас на поздних уровнях. Нужно тщательно выявлять инфицированных пациентов и срочно лечить их перед приездом окружной инспекции. Делайте профилактические прививки. Иначе вы потеряете деньги и снизится ваша репутация.

Другая неприятность – суета, возникающая при необходимости оказать ***неотложную помощь***. Если вы решились принять вертолет с пострадавшими, всех их нужно будет исцелить за определенное время.

Еще одна напасть – ***землетрясение***, которое приносит огромный ущерб вашему оборудованию.

Стратегия победы

Вероятность проигрыша, если не залезаете в явно непомерные долги, невелика. Заметив, что вы не справляетесь с игрой (не успеваете), уменьшите скорость игры. Вообще, начиная игру на новом уровне, полезно снизить скорость игры до единицы. Это позволит вам без спешки спланировать больницу.

В «Theme Hospital» вполне можно выиграть, и не использовав всех возможностей игры. Если прохождение не вызывает больших сложностей, вы можете, к примеру, не заниматься регулированием платы за лечение. Достаточно нанять хороших сотрудников, скрупулезно проводить исследования и не стараться угнаться за большими, но рискованными деньгами (например, принимая на излечение пациента, имеющего лишь 50 шансов из 100) – и вы без особого труда пройдете любой уровень.

Если вы предполагаете, что на уровне, решением которого вы сейчас занимаетесь, вам придется рано или поздно построить второй терапевтический кабинет, сразу продумайте, где он будет размещен (хорошо бы – поближе ко входу). Иначе для него может не остаться хорошего места.

Ресурсы, выделенные на исследования по разработке методов лечения новых болезней (SPECIALISATION), первоначально лучше направьте на разработку диагностического оборудования. В дальнейшем вы, возможно, столкнетесь со многими болезнями, для которых трудно найти методы лечения. Но без диагностического оборудования вы не сможете установить диагноз и до лечения дело просто не дойдет. Когда все доступное оборудование будет разработано, начните интенсивное исследование новых лекарств и не забывайте усовершенствовать существующее оборудование.

Постройте учебный кабинет и обучайте врачей, пока в больнице спокойно. Важно иметь достаточно хирургов (не менее четырех в каждой операционной). Используйте для обучения хорошего консультанта. Обучить собственного специалиста дешевле, чем нанимать доктора той же квалификации.

Лабораторию стройте просторную, чтобы ее можно было потом расширить.

В людных местах поставьте скамеечки и автоматы, разливающие кока-колу. Такой автомат окупает себя после двадцатипятикратного использования.

Наем сотрудников. Психологический климат в коллективе

Всегда нанимайте наилучший персонал. Не стесняйтесь, приглашая более квалифицированных сотрудников, выгонять прежних.

Уставший персонал – плохой персонал. Стройте большие кабинеты со всеми удобствами. Это благотворно скажется на моральном состоянии сотрудников. Отгородите пустующие части здания скамейками, иначе несмышленые рабочие забредут в неотапливаемые коридоры, замерзнут и обязательно потребуют прибавки.

Постройте большую комнату для персонала, а еще лучше – две, в разных концах больницы. Поставьте бильярд, телевизор и видеоигры.

Отдохнувший сотрудник намного полезнее уставшего. Отпускайте ваших специалистов отдохнуть в комнату персонала, как только показатель усталости достигнет 40 %.

Как оказать неотложную помощь

Прежде всего узнайте, сколько поступило пострадавших и какая помощь им требуется.

Вы сможете вылечить шесть-восемь человек в фармацевтическом кабинете, около шести человек – в психиатрическом кабинете и до четырех – в операционной. Если пострадавших больше, то или откажитесь принимать их, или направьте лишних пациентов домой.

Если кабинет, необходимый для оказания помощи, располагается недалеко от вертолетной площадки, вы можете принять больше пострадавших. Также имеют значение способности доктора и медсестры.

Со временем вы должны научиться быстро оценивать текущие возможности больницы по оказанию неотложной помощи.

Ваша репутация

За вылеченных людей вы получаете вознаграждение. Но и неизлечимых не обделяйте вниманием. Если за год в вашей больнице никто не умрет, вы получите награду в размере 10.000 долларов.

Как справляться с эпидемиями

Установите самую медленную скорость игры, нажав **1**, как только появится сообщение об эпидемии.

Осмотрите всю больницу и отправьте домой пациентов, имеющих инфекционные заболевания.

Профилактика эпидемий проста и очевидна: уничтожайте крыс. Для этого всякий раз жмите **1**, как только увидите одну из тварей. Поручите рабочему убирать трупы крыс.

Можно немного смухлевать, вернувшись в прошлое (наличие «сохранений» делает возможным такой маневр). Определите заболевание, вызвавшее эпидемию, а потом загрузите «сохранение», сделанное до начала эпидемии, и немедленно выпроводите из больницы всех пациентов с этим заболеванием.

Сохранность оборудования

Регулярно вызывайте рабочих для ремонта оборудования. Не эксплуатируйте оборудование на предельной мощности.

Всякий раз, когда появится предупреждение о землетрясении, проверьте состояние вашего оборудования: последствия землетрясения могут оказаться эквивалентными шести использованиям, что может привести изношенную технику в негодность.

Заменяйте устаревшее оборудование.

Именитые гости хотят осмотреть больницу

Приглашайте знаменитостей. Они почти всегда остаются довольны, а это может означать денежную награду. Отказывая известным общественным деятелям (если у вас в больнице беспорядок), вы увеличиваете вероятность внезапного прибытия к вам инспекции.

Прохождение

Первый уровень

Нужно вылечить 10 человек и следить, чтобы показатель вашей репутации был не ниже 200 единиц.

Поставьте стол регистратуры, постройте кабинет терапевта и возьмите на работу регистратора и врача. Скоро начнут приходить пациенты.

Чуть позже оборудуйте кабинет психиатра и наймите врача с соответствующей квалификацией. Фармацевтический кабинет и медсестра нужны вам, чтобы обслуживать больных.

Будьте готовы принять мнительных пациентов – «пациентов с раздутой головой». Им подходит кабинет надувания.

Второй уровень

Вы должны заслужить репутацию не ниже 300 единиц и отложить в банк не меньше 10.000 долларов. Нужно также вылечить 40 человек.

Вы оказались в инфекционно неблагополучном районе. Организуйте больницу так, чтобы можно было принимать как можно больше пациентов. Планируйте построить лабораторию.

Содержите ваше учреждение в чистоте, старайтесь поднять свою репутацию как можно выше.

К вам будут приходить «больные с длинным языком» – нужна соответствующая клиника.

Нужно также оборудовать кардиологический кабинет для диагностики.

Чтобы расширить больницу, поглядите на карту города.

Третий уровень

На этот раз вы откроете больницу в богатом районе. Сначала вам нужно заслужить хорошую репутацию.

Возможны несчастные случаи. Потребуется неотложная помощь, и к вам доставят большое число пациентов с одинаковой болезнью. Если вам удастся вылечить их всех за отведенное время, вы повысите свою репутацию и заработаете денежную премию.

Могут прийти пациенты с манией величия.

Планируйте бюджет так, чтобы вы смогли построить операционную и рядом с ней – палату.

Заработайте 20.000 долларов.

Четвертый уровень

Следите, чтобы все пациенты были довольны вашей больницей, хорошенько их лечите и старайтесь не допускать смертельных исходов. На карту поставлена ваша репутация.

Не беспокойтесь из-за денег: они появятся, когда вы получите хорошую репутацию.

Не вредно обучить своих врачей, чтобы расширить круг их возможностей. Они будут лечить пациентов с тяжелыми заболеваниями.

Повысьте репутацию больницы до 500. Ваш баланс должен превысить 50.000 долл., а доход – 10.000 долл.

Пятый уровень

В этой больнице много пациентов с различными заболеваниями. Врачи только что вышли из мединститута, поэтому необходимо построить учебный кабинет и повысить им квалификацию.

В вашем распоряжении – только три консультанта для обучения персонала, поэтому старайтесь, чтобы они были всем довольны.

Ваша больница находится на месте геологического разлома: возможны частые землетрясения.

Доведите вашу репутацию до 400, а баланс – до 50.000 долл. Вам необходимо вылечить 200 пациентов.

Шестой уровень

Используйте все свои способности, чтобы организовать хорошую работу больницы. Она должна приносить стабильный доход и быть в состоянии справиться с любой болезнью.

Местная атмосфера очень благоприятна для распространения микробов и инфекций. Если в вашем учреждении не будут скрупулезно соблюдать чистоту, неизбежны эпидемии.

Ваш баланс должен составить 15.000 долл., а стоимость больницы – не менее 140.000. Вы должны вылечить не менее 300 человек. Норма обслуживания – 50.

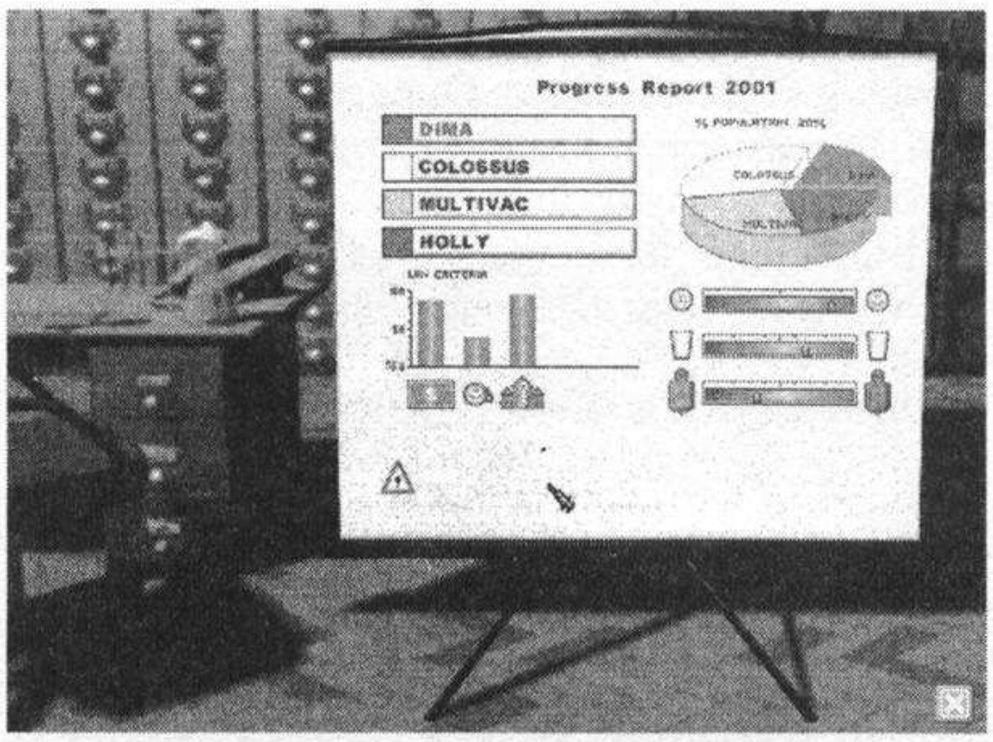
Седьмой уровень

Здесь вы будете под пристальным наблюдением министра. Нельзя допускать смертельные случаи – они очень вредят делу. Следите, чтобы персонал был в отличной форме, и чтобы у вас было необходимое оборудование.

Наберите репутацию 600 ед. И 200.000 долл. баланса. Ваша больница должна стоить не меньше 160.000 долл. Вы должны вылечить не менее 350 чел.

Восьмой уровень

Вам выбирать, как наилучшим образом организовать работу, как добиться получения хорошей прибыли.



В этом районе живут очень богатые люди, они готовы платить большие деньги. Чтобы выиграть на этом уровне, вы должны накопить 300.000 долл.

Девятый уровень

Теперь вам предстоит заняться обустройством больницы для самых бедных. Больших гонораров вам не заплатят, но потребуются и опытные сотрудники, и хорошее оборудование.

Ваша больница должна стоить 200.000 долл., а в банке должно лежать 400.000 долл. Вы должны вылечить не меньше 500 пациентов и довести норму обслуживания до 60.

Десятый уровень

Вам следует уделить внимание эффективности медикаментов.

Поступило несколько замечаний от главы Комиссии по Охране Здоровья, поэтому следите, чтобы вашу больницу не в чем было упрекнуть. Старайтесь не допускать смертельных исходов.

Советуем придержать место для «клиники желеобразности». Повысьте эффективность ваших лекарств хотя бы до 80 %, репутацию – до 650 единиц. Доведите баланс учреждения до 500.000 долл. Обслуживайте не меньше 65 пациентов и вылечите не менее 500 больных.

Одиннадцатый уровень

Вам предоставлен шанс построить лучшую из больниц в престижном районе. Здесь можно заработать большие деньги и приобрести высокую репутацию.

Но и проблем будет много. В этом районе был замечен НЛО. Подготовьте ваших сотрудников к приходу необычных посетителей.

Доведите стоимость больницы до 240.000 долл., а банковский баланс – до 500.000 долл. Ваша репутация должна достичь отметки 700. Чтобы выиграть уровень, нужно вылечить 600 больных и довести норму обслуживания до 70.

Двенадцатый уровень

Нужно купить побольше земли, лечить все болезни (именно все) и получить все награды. Вы готовы к этому?

Заработайте 650.000 долл., вылечите 750 человек и поднимите репутацию до 800. Вы должны обслуживать не меньше 70 человек, а стоимость больницы должна составить более 250.000 долл.

Призовой уровень

Если на каком-нибудь уровне вы будете хорошо управлять больницей и сумеете уничтожить много крыс, вам позволят сыграть на «бонус»-уровне.

Здесь нужно за отведенное время погубить как можно больше крыс, используя оружие разных видов.

Всего таких «бонуса» три. На какой из них вы попадете, определяется количеством уничтоженных крыс.

Болезни

Bloaty head – раздутая голова. Причина заболевания – питье газированной воды из носика сифона. Лечение проходит в «клинике надувания». Раздутую голову прокалывают, а затем умный аппарат снова надувает ее до нужных размеров.

TV personalities – телемания. Причина – круглосуточный просмотр телепередач. Больному кажется, что он – ведущий кулинарного шоу на телевидении. Опытный психиатр должен уговорить пациента продать телевизор и купить радиоприемник.

Gut rot – язва желудка. Причина заболевания – неумеренный прием микстуры от кашля «Доктор Мом». Симптомы – никакого кашля, но зато полное отсутствие стенок желудка. Медсестра должна выдать пациенту набор обвалакивающих препаратов.

Heaped piles – геморрой. Причина – чтение газет в туалете и их последующее использование не по назначению. Симптом – у больного такое ощущение, что он сидит на мешочке с горохом. Изобретенный фармацевтами приятный на вкус напиток с повышенной кислотностью способен растворить шишечки изнутри.

Sleeping illness – сонливость. Эту болезнь вызывает повышенная активность сонной железы. Больной постоянно испытывает желание

«отключиться». Медсестра должна выдать такому пациенту большую дозу сильного стимулирующего средства.

The squits – понос. Может быть вызван поеданием пиццы, найденной под ковром. Симптомы, мы опасаемся, вам известны. Смесь вяжущих химикалий, прописанная пациенту, укрепит внутренности страдальца.

Spare ribs – лишние ребра. Заболевание развивается как осложнение вредной привычки ставить любой вопрос ребром. Симптом – неприятное томление в груди. Лишние ребра удаляются хирургами в операционной.

Kidney beans – камни в печени. Причина болезни – склонность пациента бросать камни в чужой огород. У таких пациентов обычно наблюдаются синяки под глазами. Два хирурга должны удалить камни, не разлив желчи.

Corrugated ankles – пятки гармошкой. Заболевание типично для людей, постоянно превышающих скорость на дорогах. Симптом – неудобно носить обувь. От глотка слегка токсичной смеси трав и специй пятки выравниваются.

Uncommon cold – сильный насморк. Может быть вызван ненадлежащим состоянием атмосферы. Симптомы – насморк, кашель и обесцвечивание легких. Этот недуг вылечит большая порция крепкой микстуры.

Fractured bones – переломы. Причина ясна: падение с большой высоты на бетонные плиты. Симптомы – громкий треск и невозможность пользоваться поврежденными частями тела. Накладывается гипс. Снимается он при помощи аппарата с лазерным устройством.

Transparency – прозрачность. Этот ужасный недуг (тело делается прозрачным) вызывается слизыванием йогурта с обратной стороны крышек открытых стаканчиков. Особым образом охлажденное и окрашенное жидкое лекарство избавит пациента от этой напасти.

Slack tongue – длинный язык. Возникает из-за хронического обсуждения мексиканских сериалов. Симптом – язык удлиняется в пять раз. Лечение до слез просто: язык засовывается в языкорезку и укорачивается быстро, эффективно и безболезненно.

Invisibility – невидимость. Появляется у чрезмерно скромных пациентов. Они не ощущают никакого дискомфорта. И иногда используют свое заболевание в корыстных целях. Медсестра должна дать такому больному цветной напиток, который скоро вернет пациента в состояние полной видимости.

Golf stones – голубиные яички. Причина заболевания – страсть к разорению чужих голубятников. Симптомы – видения, бред и сильное чувство стыда. Нужна операция, к которой придется привлечь двух хирургов.

Infection laughter – заразный хохот. Причина болезни – пристрастие к классической комедии положений. Симптомы – безудержный хохот и повторение несмешных фраз из фильмов. Квалифицированный психиатр должен разъяснить пациенту, что ситуации, вызывающие у него гомерический хохот, вовсе не смешны.

Broken wind – ветры. Возникают вследствие гимнастических упражнений после еды. Симптомы – позади пациента людей как ветром сдувает. Надо быстро выпить микстуру из особых молекул воды.

Baldness – облысение. Может быть вызвано враньем и выдумыванием историй с целью стать популярным. Симптомы – сияющая голова и возбужденность. Волосы пришиваются к голове пациента (без швов) с помощью оборудования, причиняющего сильную боль.

Потные ладони характерны для людей, испытывающих непреодолимый страх перед рукопожатиями. Пожать руку такого пациента – всё равно, что схватить мокрую мочалку. Пси-

хиатр должен уговорить пациента не выдумывать себе проблем.

Резкое потолстение (больной очень быстро поправляется) может быть вызвано любыми неожиданностями из жизни пациента. Остановить этот болезненный процесс можно лишь хирургически, используя ланцет.

Облучение происходит из-за ошибочного употребления плутония вместо жевательной резинки. Такие больные чувствуют себя совсем скверно. Пациенту следует принять дезактивирующий душ.

Рвоту вызывает острая грузинская или чеченская кухня. Полупереваренная пища извергается из пациента в виде разрозненных кусочков. Нужно выпить специальный вяжущий раствор, который ничему уже не дает выскочить.

Волосатость, сопровождающаяся обострением обоняния и слуха, может быть следствием долгого нахождения под лунным светом. Электролизный аппарат способен удалить шерсть и закупорить поры.

Чесотку вызывают мелкие зубастые насекомые. Больной постоянно чешется, что приводит к воспалениям. Предложите пациенту выпить клейкий сироп, чтобы предохранить кожу от зуда.

Экспрессия характерна для пациентов, погруженных в воспоминания о 1970-х годах. Симптомы – высокая прическа, темные очки, туфли на платформе и яркий грим. Психиатр должен с помощью современной техники гипноза убедить пациента, что его наряд вышел из моды.

Волосы в носу вырастают из-за привычки снисходительно хмыкать на тех, кто ниже пациента по своему социальному положению. У больных торчит из носа такой куст волос, что на нем вполне мог бы свить гнездо аист. Медсестра должна приготовить отвратительное питье, препятствующее росту волос.

Разбитое сердце. Пациент убежден, что есть кто-то моложе, стройнее и богаче, и этот кто-то... и этому кому-то... (далее следуют рыдания). Симптом – пациент часами рвет фотокарточки. Лечение – два хирурга вскрывают грудную клетку и осторожно, не дыша, чинят сердце.

Аппендицитом страдают пациенты, поглощающие фрукты вместе с косточками. Симптом – больной старается залезть на стенку. Два опытных хирурга должны в операционной удалить аппендикс.

Желеобразность может быть вызвана диетой, богатой желатином, а также интенсивными занятиями шейпингом. Пациент все время колеблется и часто падает. В лечебных целях пациента на некоторое время заливают в формовочный аппарат в специальном кабинете.

Железные легкие возникают из-за вдыхания городского смога. Такой больной может выдыхать огонь и громко кричать под водой. Необходима операция.

Горячая кровь появляется у пациентов, часто становящихся объектом шуток и розыгрышей. Красная жидкость в сосудах пациента испаряется при контакте с одеждой. Решить эту проблему может психиатр, способный успокоить пациента.

King complex – мания величия. Дух короля вселяется в мозг пациента, больной надевает яркую замшевую обувь и ест чизбургеры. Прихиатр должен продемонстрировать пациенту, как нелепо он выглядит.

Медицинские кабинеты

Кабинеты диагностики (diagnosis)

Чем просторнее кабинет и чем больше в нем вещей, тем авторитетнее чувствует себя врач.

Терапевтический кабинет (GP's office). Здесь пациенты получают первую консультацию. Пациент идет сюда, чтобы узнать, какая у него болезнь.

Терапевт направляет пациента или в другие диагностические кабинеты, или в кабинет, где пациента можно вылечить. В терапевтическом кабинете может принимать любой врач. Необходимая обстановка – письменный стол (desk), картотека (filing cabinet), стул (chair).

Кабинет общей диагностики (general diagnosis). Здесь производят более точную диагностику. Отсюда больного снова направляют к терапевту для изучения результатов проведенного здесь обследования. В кабинете об-

щей диагностики может принимать любой врач. Обстановка – ширма (screen), тележка (crash trolley).

В ***психиатрический кабинет (psychiatric)*** направляют пациентов с нарушениями психики. В этом кабинете должен работать врач-психиатр. Психиатр может поставить диагноз и приступить к лечению, если это в его компетенции. Обстановка: ширма, кушетка (couch), кресло (comfortable chair).

Палата (ward) используется и для лечения, и для обследования. Сюда направляют пациентов в послеоперационный или предоперационный период. В процессе диагностики пациенты находятся здесь под наблюдением медсестры. Обстановка: письменный стол и кровать (bed).

В ***рентгеновском кабинете*** делают снимки внутренних органов (чтобы врачи могли разобраться в болезни пациента). В рентген-кабинете может работать любой врач. Важно своевременно ремонтировать оборудование для рентгена. Обстановка – рентген-аппарат, радиационный щит.

Кабинет кардиографии (cardiogram). Здесь пациентам устанавливают диагноз и при необходимости, перед тем как отправить обратно в терапевтический кабинет, ставят их на учет.

В кабинете кардиографии может принимать любой врач. За оборудованием необходимо следить. Обстановка – электрокардиограф (cardio), ширма.

Еще одно устройство для тщательного обследования – ***сканер.*** Затем пациенты идут в кабинет терапевта, чтобы получить направление на лечение. В кабинете сканирования может работать любой врач. Не забывайте поддерживать технику в хорошем состоянии. Обстановка – сканер, панель, ширма.

Анализ крови – одна из составных частей диагностики пациентов. Аппарат проверяет состав крови пациента, обнаруживая нарушения. В этом кабинете может принимать любой врач. Это оборудование также требует своевременного ремонта. Обстановка – анализатор крови.

Ультразвуковое исследование – наилучший метод диагностики, но он требует дорогого оборудования. В кабинете УЗИ может принимать любой врач. За оборудованием нужно следить. Обстановка – аппарат УЗИ.

Помещения, предназначенные для лечения (treatment)

О возможности лечения в ***психиатрическом кабинете*** и в ***палате*** было сказано выше, в разделе, посвященном диагностике.

В ***операционной (operating theater)*** лечат от множества болезней. Операционная должна быть просторна и оснащена всем необходимым оборудованием. При планировке больницы обязательно размещайте операционную рядом с палатой. Для работы в операционной требуются как минимум два хирурга. Обстановка – смотровое рентген-окно (x-ray viewer), умывальник (sink), операционный стол (operating table), ширма (surgeon screen).

В ***фармацевтический кабинет*** (pharmacy cabinet) приходят пациенты, для лечения которых требуется лекарство. Так как разрабатывается всё больше и больше медицинских препаратов, в этот кабинет идет постоянно увеличивающийся поток людей. Позже вам может понадобиться еще один такой кабинет. В кабинете фармацевтики должна работать медсестра. Обстановка – бюро фармацевта (pharmacy).

В ***клинике надувания (inflation clinics)*** лечат пациентов с таким серьезным заболеванием, как раздутая голова. Раздутую голову прокалывают и опять надувают до нужных размеров. Для надувания пациентов подходит любой врач. Аппарат надувания надо постоянно поддерживать в рабочем состоянии. Обстановка – надуватель (inflator).

Пациентов, которым в терапевтическом кабинете поставили диагноз «***длинный язык***», посылают в соответствующую ***клинику (slack tongue clinic)***. При помощи сложного механизма врач укорачивает язык, возвращая тем самым пациента к нормальной жизни. В клинике укорачивания языка может принимать любой врач. Обстановка – языкорезка (постоянно поддерживайте ее в рабочем состоянии).

В ***клинике лечения переломов*** установлен аппарат для снятия гипса, оснащенный лазерами. Здесь должна работать медсестра. Оборудование (снимателя гипса) нуждается в регулярном ремонте.

Клиника восстановления волос принимает пациентов, страдающих от сильного облысения. Врач управляет аппаратом, который быстро усеет лысину пациента новыми волосами. Здесь может принимать любой врач. Оборудование этой клиники надо своевременно ремонтировать. Обстановка – оволоситель, панель.

Клиника дезактивации занимается пациентами, получившими повышенную дозу радиации. Используется современное оборудование, обдающее пациента дезактивирующим потоком. Обстановка – панель, дверь.

В ***клинике желеобразности*** пациентов помещают в аппарат формовки. Здесь может работать любой врач. Оборудование нужно вовремя ремонтировать.

Клиника электролиза предназначена для излечения пациентов, больных волосатостью. Здесь может работать любой врач. Аппарат нужно время от времени чинить. Для работы необходимы панель и аппарат электролиза.

Клиника ДНК. Здесь лечат пациентов, в ДНК которых попали коды инопланетян. Аппарат восстановления ДНК – очень сложный механизм, поэтому (!) имеет смысл поставить в этот кабинет огнетушитель. Не забывайте периодически ремонтировать дорогостоящее оборудование. В этой клинике должен работать врач с квалификацией исследователя. Обстановка – панель, аппарат восстановления ДНК.

Вспомогательные помещения (facilities)

Комната персонала (staff room) предназначена для отдыха ваших сотрудников. Обстановка: диван (sofa).

Туалет (toilets) – совершенно необходимое помещение. Если посетителей много, поставьте побольше кабинок (toilet) и рукомойников (sink).

В ***лаборатории (research dept)*** изобретают медикаменты и оборудование, а также совершенствуют их. Наличие лаборатории позволяет больнице расширить круг обслуживаемых пациентов.

Здесь должен работать врач с квалификацией исследователя. Обстановка лаборатории – письменный стол, картотека, аппарат для вскрытия (auto autopsy).

Учебный кабинет (training room) поможет вашим практикантам и докторам получить дополнительные навыки и повысить квалификацию. Консультант, обладающий профессией хирурга, исследователя или психиатра, преподающий в учебном кабинете, может передать свои знания другому врачу. Врачи, которые уже имеют эти навыки, будут еще лучше применять их на практике после обучения в этом кабинете. Обстановка – проектор и стул.

«Сохранения»

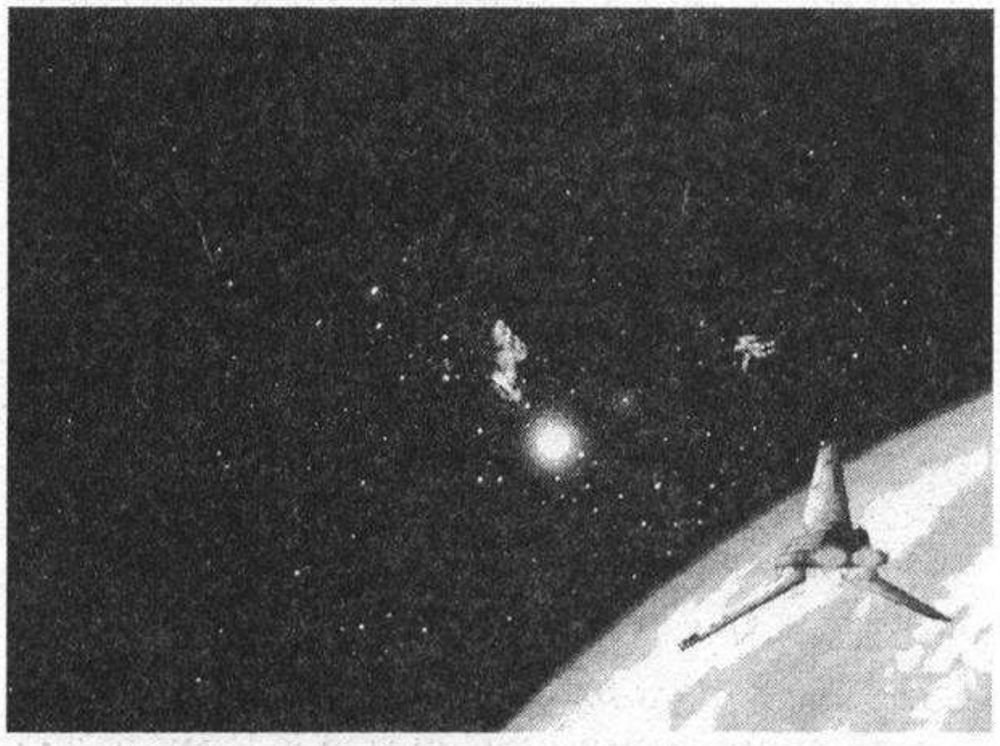
В вашем распоряжении – восемь пронумерованных мест под запись. Использовать можно любое из них. Но получить потом какое-нибудь пояснение к каждому из «сохранений» невозможно. Советуем записывать на бумажке, что и под каким номером вы «сохранили».

Куча денег

Подправьте файл «сохранения» при помощи шестнадцатиричного редактора: по адресу 61A95 запишите: «FFFFFFF». Это даст вам очень много денег.

X-Wing vs. TIE Fighter

Разработчик: Totally | 1997 | Издатель: LucasArts



Сразу признаемся: похоже, что Российский Игрок еще не дорос до популярнейшей «у них» игры «X-Wing vs. TIE Fighter». Увы! Это игра нового поколения, и она рассчитана на использование режима «Multiplayer», которому нужны хорошие телефонные линии, наличие игровых серверов, свободный доступ в «Интернет» и ещё много другого, совершенно недоступного большому кругу отечественных пользователей.

И очень жаль – ведь что может быть лучше коллективного воздушного боя, в котором вы можете объединиться с друзьями в команду и играть против команды, собранной ребятами соседнего двора? Игра это позволяет. Но для России полноценный «Multiplayer» остается пока мечтой. Приходится играть в гордом одиночестве, развивая в себе качества настоящего пилота-истребителя и военного стратега.

Операционная система – Windows 95 + + Microsoft DirectX Drivers (есть на компакт-диске с игрой).

Процессор – Pentium 90 (для игры в локальной сети нужен Pentium 100, а через «Интернет» – Pentium 133).

Оперативная память – 16 Мб.

Минимально необходимый объем дискового пространства – 79 Мб (для сетевой игры – 180 Мб).

Видеоплата – PCI, 1 Мб.

Привод CD-ROM – двухскоростной (желательно – четырехскоростной).

Другие принадлежности – клавиатура, мышь, джойстик, 16-битная звуковая плата, совместимая с Windows 95. Для игры через «Интернет» нужен модем не ниже 28.800 бит/с.

Впрочем, надо двигаться вперед! Кто мешает вам поставить себе второй компьютер и соединить его с первым нуль-модемным кабелем? А при наличии некоторых познаний вы сможете сделать свой компьютер сервером и приглашать друзей играть по вечерам (когда телефонная связь надежней). Или подключитесь к «Интернету» и найдите себе друзей в клубе фанатов «X-Wing vs. TIE Fighter».

Теперь о самой игре. Если прежде вы играли в игру «X-Wing» фирмы «Origin» или «TIE Fighter» компании «Lucas Arts», или, на худой конец, смотрели сериал «Star Wars» («Звездные Войны»), то вам не нужно объяснять, что игра «X-Wing vs. TIE Fighter» является космическим симулятором.

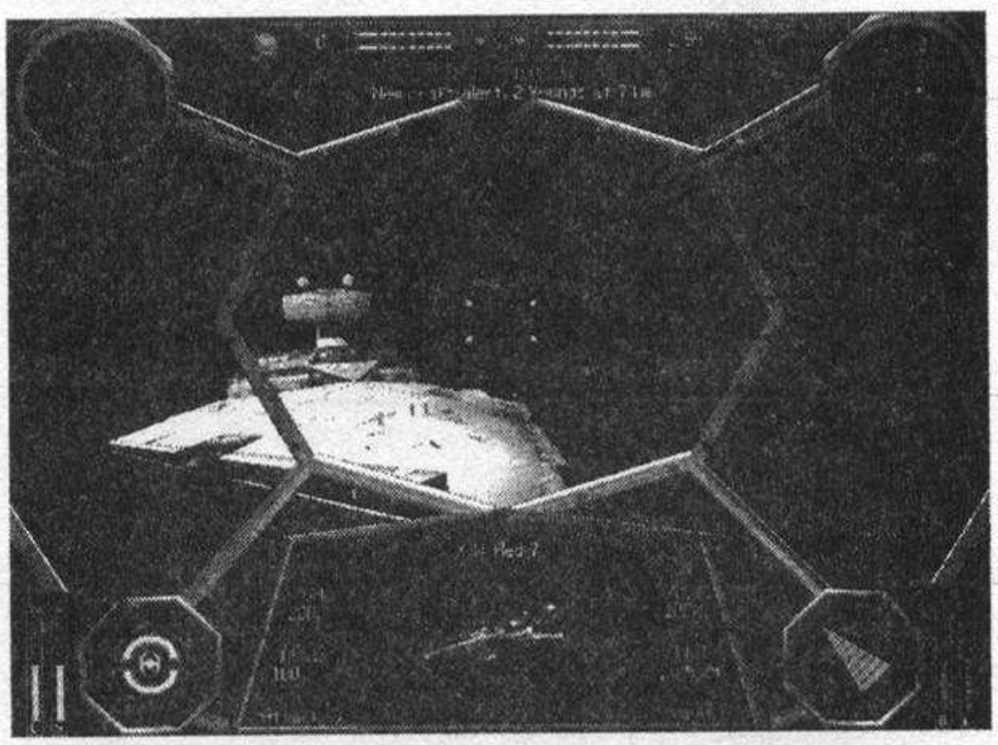
Игра «X-Wing vs. TIE Fighter» впервые объединила на одном поле битвы извечных

противников: истребителей «X-Wing» Повстанцев (Rebel Alliance) и истребителей «TIE Fighter» Империи (Empire). Раньше «X-Wing» и «TIE Fighter» были двумя разными компьютерными играми, порождавшими свои собственные фан-клубы, которые ставили рекорды, обменивались результатами игры, сотрудничали и соперничали – но всегда врозь. Теперь поклонники двух компьютерных миров встретятся лицом к лицу.

Вы можете выбрать себе любой истребитель из девяти. А всего в игре 59 космических аппаратов. Вы встретите различные грузовые контейнеры, несущие нужный вам груз, космические мины, спутники и многое другое.

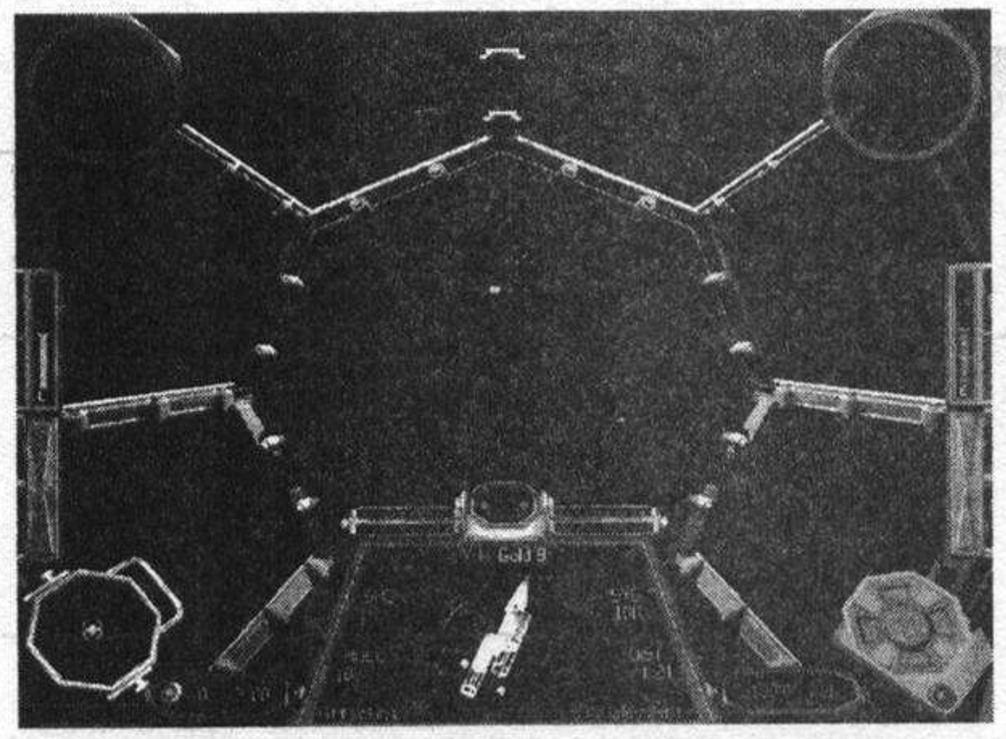
Рассматривать предложенные летательные аппараты – это истинное наслаждение. Создатели игры потрудились на славу. Вы сможете осмотреть корабль, не только вращая его в разных направлениях, но и задав различное освещение. Кроме того, эффект подсветки появился в самой игре: взрывы ракет, лучи лазеров, искры, разлетающиеся от подбитого корабля, озаряют кабину вашего звездолета. В общем, всё как наяву.

В игре можно устанавливать разные разрешение экрана (320x240, 512x384, 640x480 пикселов) и цветовые режимы (256 или 65.535 цветов). Однако имейте в виду, что чем выше разрешение, тем мощней вам нужен процессор. Иначе игра будет просто «тормозить». Советуем играть с 256 цветами при разрешении 640x480 – для процессора Pentium 100 это нормально, а заметного улучшения графики при установке 16-битного режима вы все равно не заметите. Учитывая возможные проблемы со связью, создатели игры предусмотрели в отдельных меню установку графических опций для одиночной игры и игры в режиме «Multiplayer».



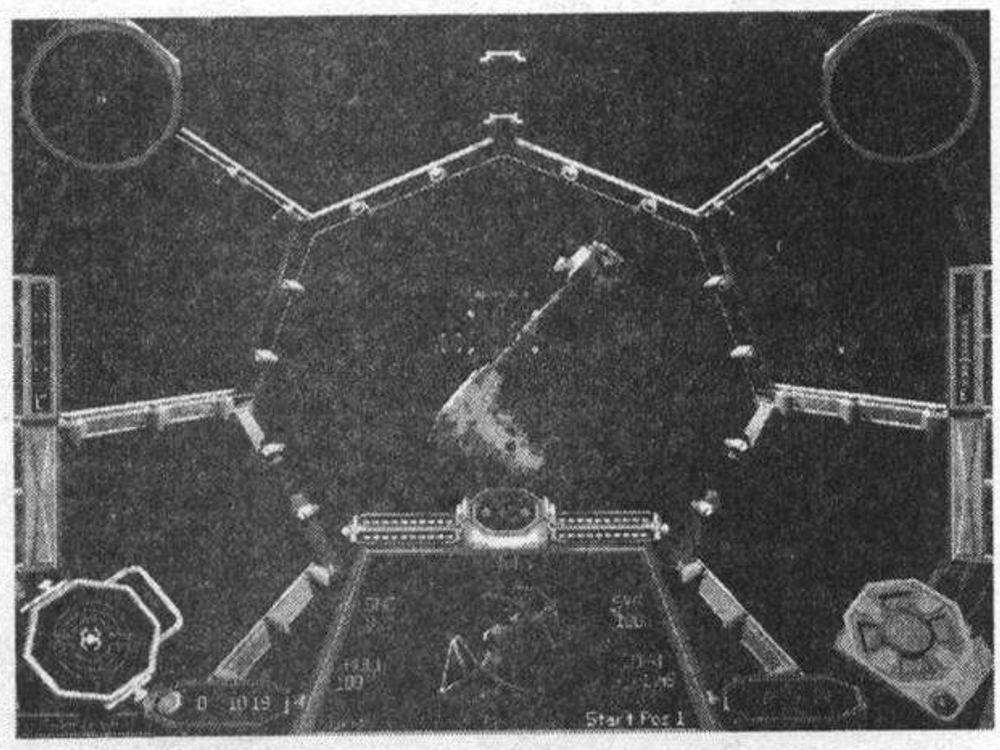
Поклонники «Lucas Arts», наверное, уже привыкли к прекрасному озвучиванию игр. Удачно подобраны и музыка, и звуковые эффекты. Игрок может сам установить для себя опции звука в меню «Config»: от обилия установок разбегаются глаза! Здесь же устанавливаются опции для сообщений командира, пилота, офицеров и выдачи подсказок о содержании миссий.

Управление практически не отличается от управления в «TIE Fighter». Но теперь вам обязательно нужен джойстик (который имитирует штурвал самолета). Как обычно, в игре заняты основная и вспомогательная клавиатуры, задействованы многочисленные комбинации клавиш.



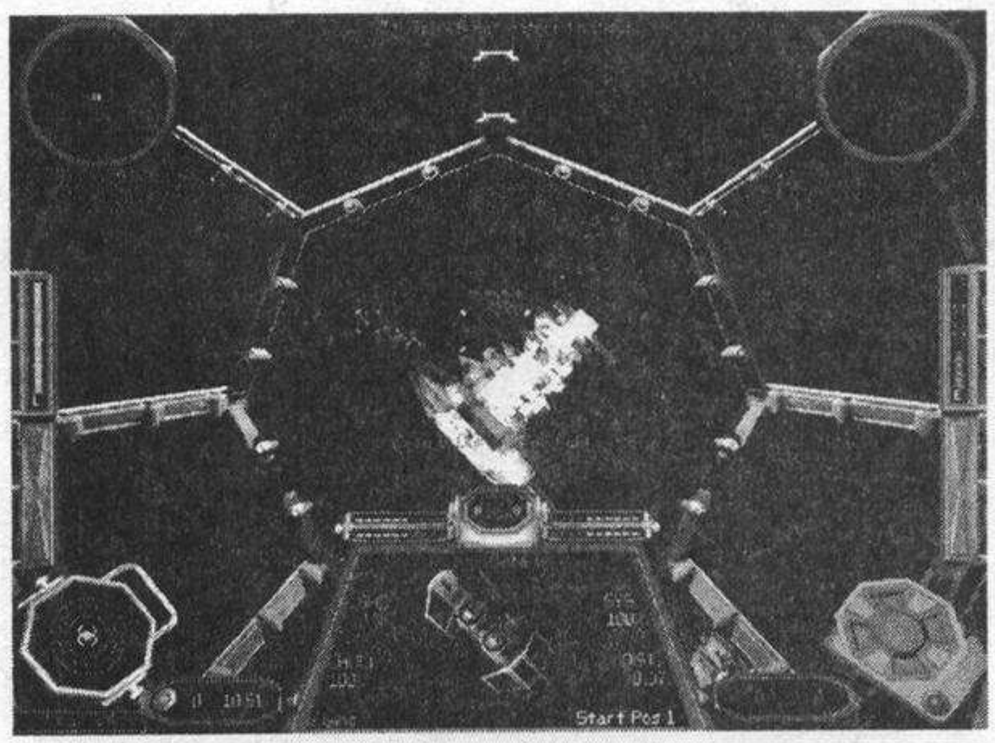
Вам будет предложено множество заданий, классифицированных по миссиям. Сюжета как такового не существует. Постоянно нужно состязаться с противником в меткости, скорости, маневренности. Всё, что от вас требуется –это разрушать и убивать, стараясь при этом остаться невредимым. Для каждого игрока ведется статистика, где отмечается, скольких врагов вы убили, насколько эффективно использовали оружие, сколько спрятанных грузов отыскали и многое другое. Есть даже

графа, показывающая ваше приближение к следующему воинскому званию. Одиночная игра устанавливает предел в 15 званий, возможности сетевой игры гораздо шире. За убийство игроков, чей ранг намного ниже вашего, вам могут вообще не присудить очки: сочтут, что эта мишень просто недостойна вас. После успешного завершения миссии присуждаются награды и звания. А в случае провала миссии вас могут не только понизить в звании, но и отобрать ранее полученные очки.



Если вас подбили, вы можете пересесть на другой корабль, если такой имеется. В меню «Fly Solo» можно задать неограниченное количество запасных кораблей и воевать вечно. Если же количество кораблей ограничено (например, выставлена опция «По умолчанию») и вас добили, останется лишь наблюдать за боем да давать советы оставшимся в живых игрокам. Тоже дело. Предусмотрена возможность общения с другими игроками (и со «своими», и с «чужими»), конечно, во время сражения, а также до его начала. Вы сможете не только распределить роли и раздать задания, но и менять стратегию ведения защиты и нападения.

Чтобы обеспечить нормальную скорость сетевой игры, разработчики ограничили возможное количество участников игровой сессии. В локальной сети возможна совместная игра восьми человек. В одной игре через «Интернет» могут встретиться



лишь четыре человека. Причем, если прервется связь с одним из участников, игра может «вылететь» и у других игроков. Для поддержки игры через «Интернет» компания «Lucas Arts» заключила договор с двумя онлайновыми службами. Первая, «Microsoft Internet Gaming Zone», потребует от вас наличия на вашем компьютере программы «MS Internet Explorer 3» (что не является проблемой) и скачает вам дополнительную программу-клиент для игры «X-Wing vs. TIE Fighter» (готовьте место на винчестере!). А вот вторая онлайн-служба, «Kali», поинтересуется, есть ли у вас кредитная карточка. Решайте сами, с кем лучше иметь дело.

Инсталляция

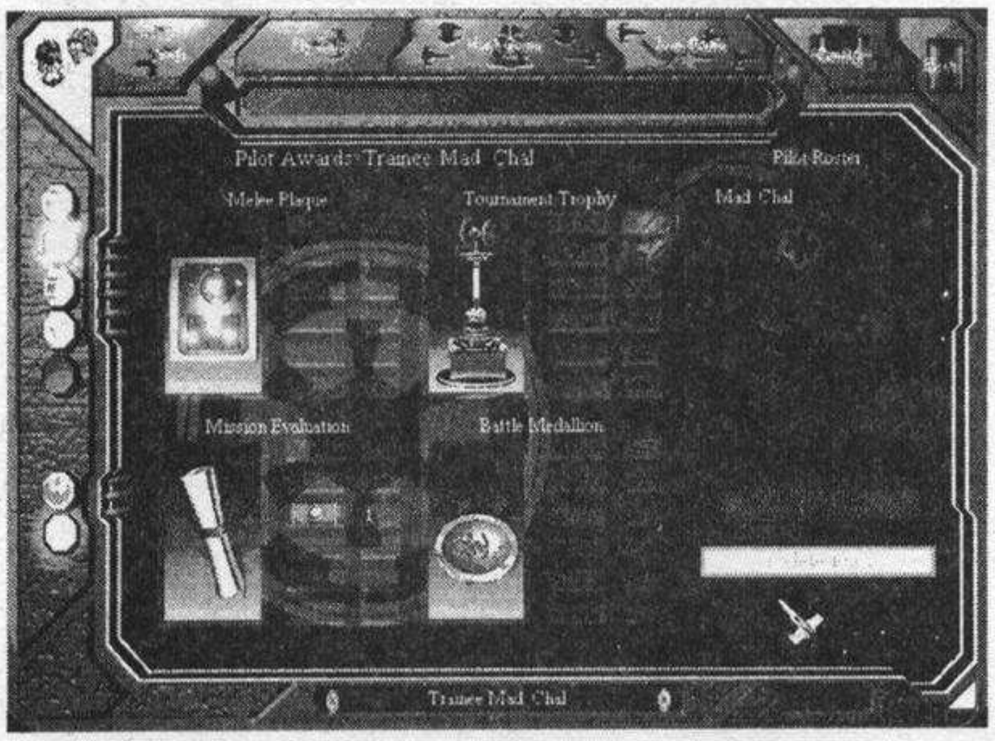
Вставьте компакт-диск с игрой в дисковод. Нажмите «INSTALL». Вам будет на выбор предложена инсталляция трех типов: минимальная (3 Мб), обычная (79 Мб) и полная (180 Мб). Чем более полную инсталляцию вы произведете, тем более быстрый доступ к файлам будет обеспечен.

В конце инсталляции вам будет предложено откалибровать джойстик. Советуем вам согласиться. После калибровки джойстика программа предложит вам установить драйверы «DirectX». Ответьте «Yes», если они у вас не установлены.

Перед тем как запустить игру, не забудьте вставить компакт-диск с игрой в дисковод. Игрушка запускается из меню «Программы» Windows 95.

Главное меню

После запуска на экране появится главное меню игры. Вверху будут расположены семь больших кнопок для выбора режима игры, а слева (в столбик) – ряд иконок, представляющих подменю каждой из семи кнопок. Для каждой кнопки – свои иконки.



Ниже приведено описание кнопок и соответствующих им иконок. Иконки перечислены сверху вниз.

Кнопка «Pilots» (пилоты)

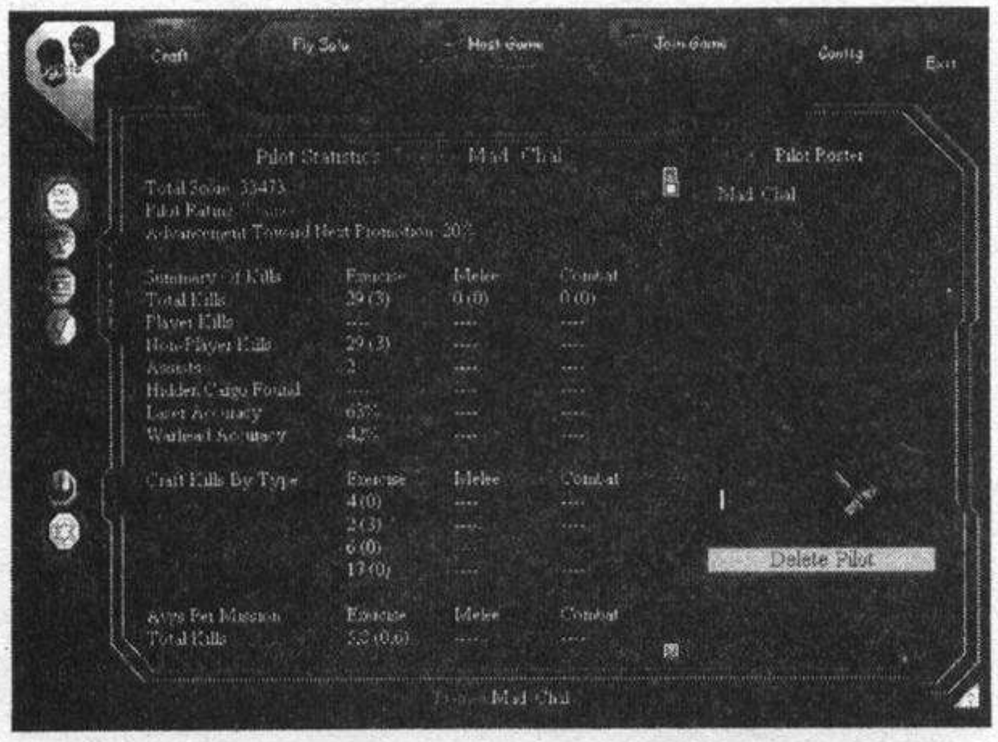
Иконка «PILOT STATISTICS»

Статистические данные по полетам:

Total score – общий счет;

Pilot rating – рейтинг пилота;

Advancement Towards Next Promotion
– продвижение к очередному званию;



Summary of Kills
– количество убитых: всего (Total), игроков-людей (Player), компьютерных игроков (Non-player); количество участников (Assists), обнаруженных грузов (Hidden Cargo Found); эффективность выстрелов из лазерной пушки (Laser Accuracy) и эффективность использования баллистического оружия (Warhead Accuracy);

Craft Kills by Type
– список кораблей, в котором красным цветом выделены уничтоженные вами;

Avgs per Mission
– средние показатели по выполнению миссии: общее количество уничтоженных объектов (Total Losses) и количество уничтоженных звездолетов (Total Craft Losses), в том числе: уничтоженных игроками-пилотами (to Player Pilots), пилотами компьютера (to Non-Player Pilots), космическими кораблями (to Starships), подорвавшихся на минах (to Mines) и погибших при случайных обстоятельствах (from Collisions).

В игре предусмотрено 25 званий. Однако, летая только в одиночных миссиях, вы не сможете подняться выше пятнадцатого знания («Ace 1st Level»).

Иконка «PILOT AWARDS»

Награды пилотов (оценка качества прохождения миссии):

Melee Plaque – почетная награда за поединок с врагом;

Tournament Trophy – трофей за состязание;

Mission Evaluation – оценка миссии;

Battle Medallion – медальон за битву.

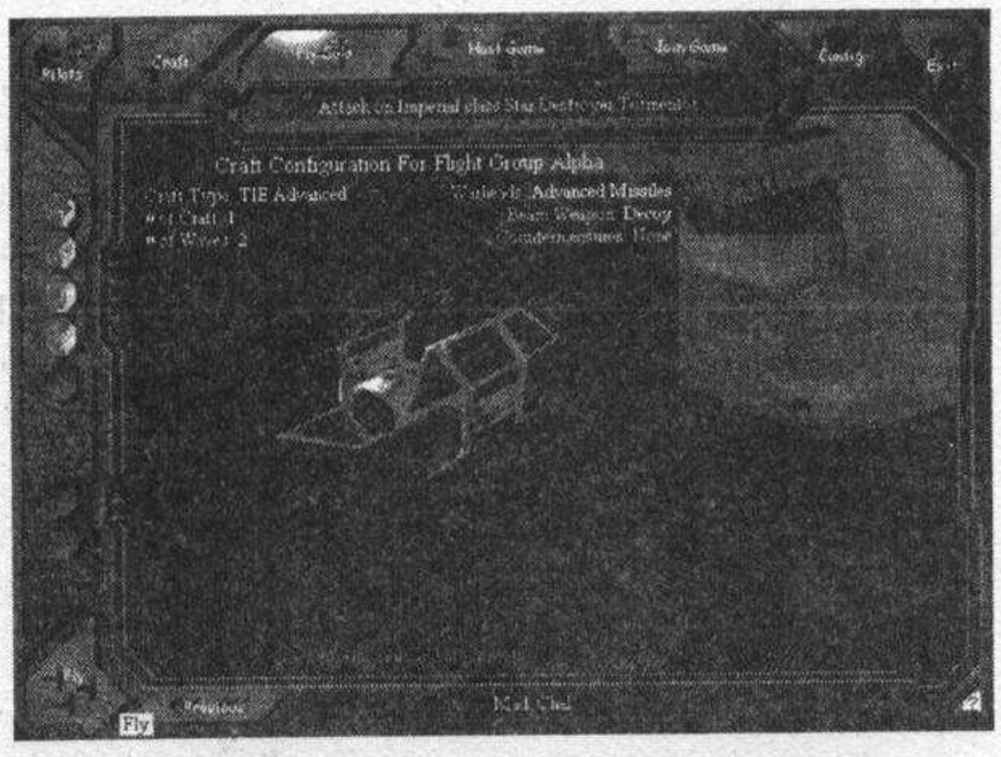
Иконка «PILOT RATING»
– рейтинг пилота.

Иконка «MISSION ACHIEVEMENTS»
– время выполнения миссии и счет.

Пятая иконка не задействована

Иконка «REBEL PILOT»
– пилот Повстанцев.

Иконка «IMPERIAL PILOT»
– пилот Империи.



Кнопка «Craft database» (Сведения о кораблях)

Иконка «ROTATE Y» – поворот корабля вокруг оси Y.

Иконка «ROTATE X» – поворот корабля вокруг оси X.

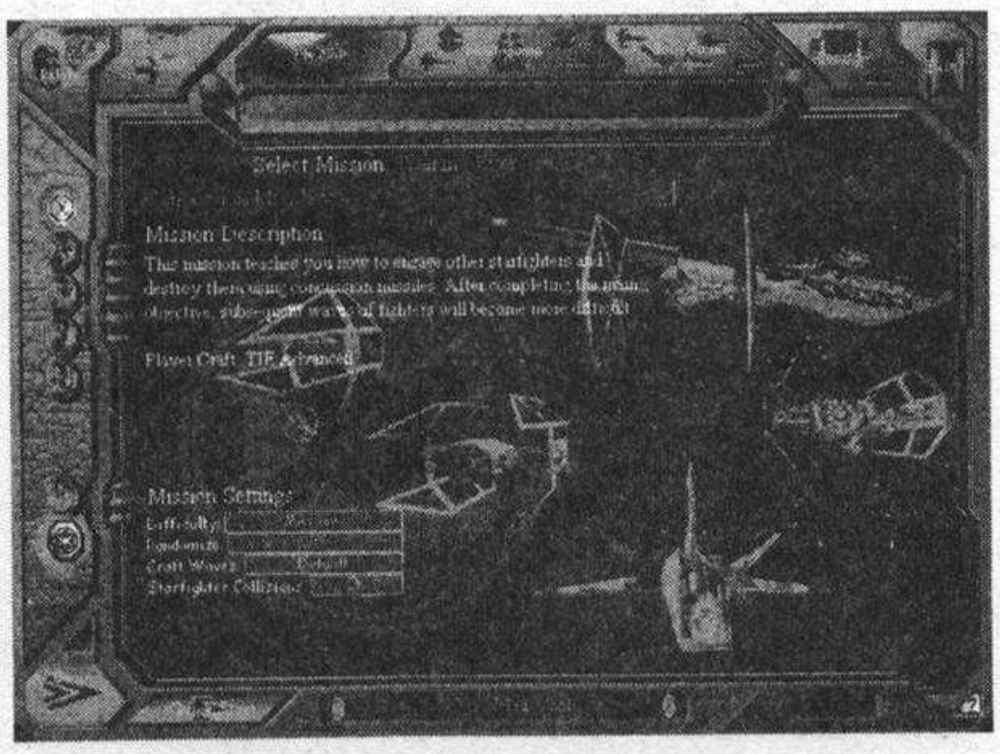
Иконка «CHANGE LIGHTING»
– изменение освещения корабля.

Иконка «NEXT CRAFT»
– показать следующий корабль.

Иконка «PREVIOUS CRAFT»
– показать предыдущий корабль.

Кнопка «Fly solo» (самостоятельный полет)

Здесь описывается цель миссии, которая зависит от сложности задачи и от вашей принадлежности к армии Империи или Повстанцев. Подробное описание миссий мы приводим ниже.



Иконка «EXERCISES»
– учебные миссии (в основном это стрельба по целям, отработка техники пилотирования и основных тактических навыков).

Иконка «MELEES»
– поединки (схватки для одного пилота, двух команд по два или по четыре пилота).

Иконка «TOURNAMENTS»
– состязания (из трех или пяти схваток).

Иконка «COMBAT ENGAGEMENTS»
– бои (единичные миссии, воспроизводящие исторические сражения между Империей и Повстранцами).

Иконка «BATTLES»
– битвы (серия из трех, пяти или семи сражений).

Иконка «REBEL PILOT» – пилот Повстанцев.

Иконка «IMPERIAL PILOT» – пилот Империи.

Кнопка «Host game» («хост»-игра)

Игра в «хост»-режиме (при наличии сервера, поддерживающего эту игру). Сначала вам предложат ввести название сетевой игры, затем вы увидите экран меню.

К параметрам настройки одиночной миссии добавились следующие пункты:

Joining Mission
– присоединение к текущей многопользовательской игре. Если игра проходит с использованием пароля, его нужно указать в меню «Configure» на экране «Сетевые настройки». Если игра идет без пароля, используйте опцию «Open Password»;

Mission Time Limit
– установка продолжительности миссии;

Last Team Time Limit
– определение продолжительности игры после победы одной из сторон или достижения ничьей;

AI Opponents
– наличие компьютерных игроков;

Craft Selection
– возможность выбора истребителя перед началом игры (не предусмотрена, предусмотрена для всех, предусмотрена только для «зачинщика» (host) игры);

Locate Players
– в режиме «Automatic» корабли, пилотируемые людьми, будут на экране радара обведены цветной рамкой.

Кнопка «Join game» (совместная игра)

Иконка «QUERY ALL GAMES»
– запросить все игры.

Кнопка «Config» (настройка)

Иконка «MULTIPLAYER CONNECTION OPTIONS» – установка связи для режима «Multiplayer».

Иконка «SINGLE PLAYER FLIGHT ENGINE OPTIONS» – экран одиночной игры.

Иконка «MULTIPLAYER FLIGHT ENGINE OPTIONS» – экран сетевой игры.

Иконка «SOUND OPTIONS»
– установка звука.

Иконка «JOYSTICK OPTIONS»
– назначение функций джойстика и клавиатуры.

Иконка «RESTORE DEFAULTS»
– восстановление значений, заданных по умолчанию.

Кнопка «Exit» (выход из игры)

Джойстик

1 – огонь;
2 – прицелиться в корабль, находящийся в поле зрения;
3 – прицелиться в ближайшего врага, который вас обстреливает;
4 – включение и выключение изображения кабины истребителя.

Клавиши

A – показ на дисплее ближайшего корабля, атакующего вашу цель;
B – включение или выключение лучевой пушки;
C – активизация защиты от ракетных атак. Это могут быть такие противоракетные средства, как «chaff» (пучок электромагнитной энергии, сбивающий самонаводящуюся ракету с курса) или «flare» (миниатюрная антиракета с собственной системой наведения, обычно атакует ракеты, а если их нет – ближайшие вражеские корабли);
D – сводка о повреждении систем корабля и управление последовательностью ремонта;
E – показать истребители, целящиеся в вас;
F – выводить на экран сообщения о попаданиях в цель дружественных вам кораблей;
G – выводить на экран сообщения о ходе выполнения миссии;
H – прыжок в гиперпространство и возврат на базу после завершения задания;
I – нацелиться на ближайшую вражескую ракету;
J – пересесть в другой корабль (если это возможно);
K – выводить на экран сведения о набранных очках;
L – вывести на экран список всех сообщений, полученных во время миссии;
M – карта полета;
O – нацелиться на ближайший корабль;
P – нацелиться на ближайший корабль, управляемый человеком;
Q – завершение миссии;
R – нацелиться на ближайший истребитель;
S – распределение мощности защиты

между носовой и хвостовой частями;

T – последовательный прямой перебор мишеней;

U – нацелиться на самый новый звездолет;

V – сложить или раскрыть крылья (S-Foil). Со сложенными крыльями «X-Wing» не может стрелять из лазера;

W – выбор текущего оружия (перебор);

X – выбор режима ведения огня (одиночные, двойные или четверные выстрелы);

Y – последовательный обратный перебор мишеней;

Z – переключатель режима показа захваченной цели крупным планом;

9 (основная клавиатура – о. к.) – установить за данной клавишей определенную степень (в процентах) усиления мощности двигателя. Увеличение и уменьшение мощности достигается клавишами **+** и **–**, а сохранение за данной клавишей установленной степени усиления мощности – комбинацией **Shift** + **9**. По умолчанию мощность увеличивается на 33 %;

0 (о. к.) – то же. Сохранение за данной клавишей установленной степени усиления мощности осуществляется клавишами **Shift** + **0**. По умолчанию мощность увеличивается на 100 %;

(– сохранить установленную клавишей **9** степень усиления мощности двигателя;

) – то же для клавиши **0**;

Backspace – включение двигателя на полную мощность;

Enter – уравнять скорость звездолета со скоростью мишени;

= – увеличить мощность двигателя;

– – уменьшить мощность двигателя;

**** – отключить двигатель;

[– включить двигатель на треть мощности;

] – включить двигатель на две трети мощности;

; – передать энергию защитного поля лазеру;

' (апостроф) – передать энергию лазера защитному полю;

« – передать всю энергию лазера защитному полю;

. – включить или выключить изображение кабины корабля;

, (запятая) – изменение направление прицела: крылья – кабина – нос – пушки – турбины – грузовые отделения;

< – изменение направления прицела в обратном порядке;

Tab – включить переговоры с другими игроками;

Esc – выключить переговоры с другими игроками;

Пробел – подтвердить приказ;

Shift + **A** – приказать ведомым атаковать выбранную вами цель;

Shift + **B** – подать сигнал транспортному кораблю снабжения – он пополнит ваш боезапас;

Shift + **C** – приказ ведомому прикрыть вас;

Shift + **E** – приказ кораблю, находящемуся под прицелом, отстреливаться и маневрировать (уйти в гиперпространство);

Shift + **F** – вывести на экран статистику вражеских кораблей;

Shift + **G** – приказ кораблю продолжить выполнение задания;

Shift + **H** – приказ кораблю, находящемуся под прицелом, вернуться на базу;

Shift + **I** – приказ ведомому проигнорировать (не атаковать) цель;

Shift + **M** – карта полета с использованием автопилота;

Shift + **P** – прицелиться в следующего игрока;

Shift + **R** – приказ ведомому отрапортовать;

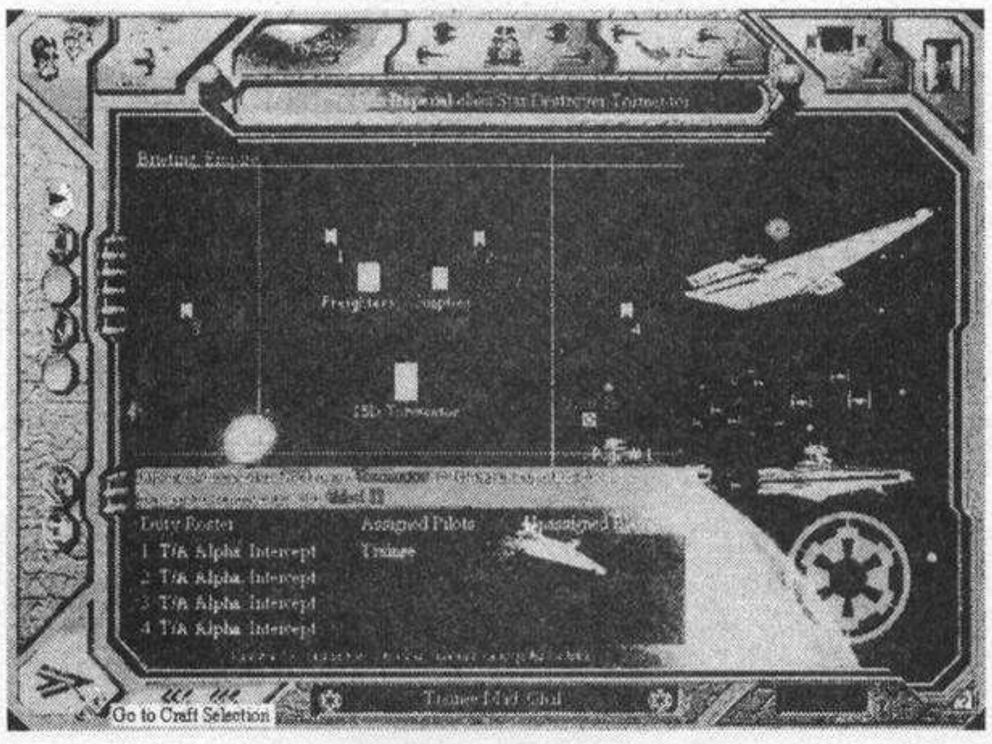
Shift + **S** – попросить подкрепление;
Shift + **W** – приказать звездолету остановиться и ждать указаний;
Alt + **B** – установка яркости;
Alt + **C** – очистить дисплей;
Alt + **D** – установить уровень детализации графики (низкий, средний или высокий);
Alt + **E** – отмена боевого задания и возврат на базу;
Alt + **I** – установка качества графического представления летательного аппарата;
Alt + **P** – «пауза»;
Alt + **V** – вывести на экран номер версии игры;
Alt + **1** – выбор цели (ближайший корабль);
Alt + **2** – огонь;
Alt + **3** – повернуть или навести прицел на корабль, находящийся в поле зрения;
0 (на цифровой клавиатуре – ц. к.) – смотреть вверх;
1 (ц. к.) – смотреть через левое плечо;
2 (ц. к.) – смотреть назад;
3 (ц. к.) – смотреть через правое плечо;
4 (ц. к.) – смотреть налево;
5 (ц. к.) – смотреть прямо вверх;
6 (ц. к.) – смотреть направо;
7 (ц. к.) – смотреть вперед налево;
8 (ц. к.) – смотреть прямо;
9 (ц. к.) – смотреть вперед направо;
/ (ц. к.) – включить режим внешней камеры;
***** (ц. к.) – выключить режим внешней камеры;
F1 – нацелиться на следующий дружественный звездолет;
F2 – нацелиться на предыдущий дружественный звездолет;
F3 – нацелиться на следующий вражеский звездолет;
F4 – нацелиться на предыдущий вражеский звездолет;
F5 – использовать некоторую клавишу для обозначения цели № 1. Наведите прицел на мишень и нажмите данную клавишу, потом нажмите **Shift** + **F5**;
F6 – то же для цели № 2;
F7 – то же для цели № 3;
F8 – регулировка мощности лучевого оружия;
F9 – регулировка мощности лазера;
F10 – регулировка мощности защитного поля;
Shift + **F5** – сохранить обозначение для цели № 1 (см. **F5**);
Shift + **F6** – сохранить обозначение для цели № 2 (см. **F6**);
Shift + **F7** – сохранить обозначение для цели № 3 (см. **F7**);
Shift + **F9** – передать энергию защитного поля лазеру;
Shift + **F10** – передать энергию лазера защитному полю.

Советы по управлению

На радарах красными точками обозначены корабли Империи, зелеными – корабли Повстанцев, желтыми – пиратские космолеты. Белые точки – это мины и спутники, а фиолетовые – неизвестные объекты. Желтые и красные мигающие точки – это боеголовки ракет.

Корабль можно поворачивать только джойстиком. Чтобы повернуть корабль вокруг его оси, нужно нажать **Alt** + **3** и повернуть рукоятку джойстика влево или вправо.

Активно используйте **Enter**: сравняв свою скорость со скоростью цели, вы сможете зай-



ти «в хвост» врагу и атаковать его, не попадая под огонь.

В многопользовательской миссии используйте переговоры с пилотами (**Tab**).

Во время игры вы будете получать от офицеров и пилотов сообщения (строка на экране, дублируемая голосом). Истолковывайте эти сообщения как подсказки по тактике боя – и не прогадаете.

Работая в звене, старайтесь не отставать от ведущего и прикрывать его сзади.

Управление ELS

Энергия, производимая реактором вашего корабля во время полета, расходуется на три цели: для питания двигателя (engine – E), для поддержки защитного поля (shield – S) и на ведение огня из лазеров и ионных пушек (laser – L). Чтобы получить преимущество перед противником, равным вам по силам, вы должны эффективно распределять энергию вашего звездолета между этими тремя системами.

Для того чтобы правильно устанавливать уровень энергии, вам нужно учитывать, что лазеры всегда перезаряжаются быстрее, чем защитное поле. Это означает, что наиболее эффективна передача энергии от защитного поля лазерам, а затем обратно защите.

Управление ELS на звездолетах, не имеющих защитного поля, еще проще. Как правило, для них нужно устанавливать нормальный уровень перезарядки лазеров. Для увеличения скорости энергию лазеров нужно уменьшить (чтобы передать ее двигателю), а когда начнется сражение – снова увеличить.

Вы сразу получите преимущество, если в начале выполнения миссии передадите максимум энергии защитному полю (если оно у вас имеется). Итак, немедленно передайте всю энергию лазеров защитному полю, поставьте уровень перезарядки лазеров и защитного поля на максимум и продолжайте передавать энергию от лазеров в то время, пока они полностью заряжаются. Вы можете делать так, пока не начнется сражение.

Чтобы развить максимальную скорость и все еще иметь возможность эффективно стрелять, установите энергию защитного поля на минимум, а лазеров – на максимум и продолжайте некоторое время передавать энергию от защитного поля.

При выполнении миссии, чтобы иметь возможность своевременно принять необходимые меры, регулярно поглядывайте на индикаторы состояния защитного поля и лазеров.

Опробовав разные звездолеты, вы уловите разницу между ними и сможете регулировать ELS с учетом этой разницы. К примеру, энерговооруженность истребителя «TIE Interceptor» просто феноменальна: он может очень быстро перезаряжать лазеры, даже когда стреляет изо всех стволов.

Оружие

Оружие в этой игре делится на три вида: энергетическое оружие (лазерные и ионные пушки), баллистическое (ракеты, торпеды, бомбы) и оружие противодействия.

Энергетическое оружие

Лазерные лучи – самое распространенное в игре оружие. Следите за тем, чтобы лазеры были всегда хорошо заряжены, и они не подведут вас.

Ионные пушки не могут уничтожить звездолет, но сбивают корабль с курса, нарушая работу электронных систем управления. Корабль противника становится неподвижным и беспомощным. Используйте ионные пушки только в тех ситуациях, когда обойтись без них уже невозможно.

Использование ***захватывающего луча*** становится возможным только на заключительных этапах игры. Он замедляет движение вражеского корабля и делает его легкой мишенью. Однако захватывающий луч настолько неэффективен из-за значительного энергопотребления, что лучше уменьшить уровень энергии захватывающих лучей до минимума, увеличить скорость и догнать преследуемую цель.

Все корабли оснащены лазерами, другие виды оружия становятся доступными либо на особом корабле, либо при выполнении специфических миссий. Боезапас энергетического оружия не ограничен, вам нужно только следить за уровнем его энергии.

Баллистическое оружие

В игре применяется баллистическое оружие шести типов.

Самонаводящиеся ракеты эффективны только против вражеских истребителей и малых звездолетов. Их лучше всего использовать на дистанциях до двух километров. Эти ракеты неплохо сохранить до встречи с истребителями «A-Wing» и простыми мишенями, для разрушения большинства которых будет достаточно пары удачных попаданий. Всегда выпускайте самонаводящиеся ракеты парами.

Протонные торпеды – очень хорошее оружие. Эффективны против более медленных истребителей и космических кораблей среднего размера.

Космические бомбы – самое мощное оружие для стрельбы на короткой дистанции. Чтобы моментально уничтожить цель, подлетите к ней как можно ближе.

Остальные ракеты (магнитоимпульсные и тяжелые ракеты) и усовершенствованные торпеды используются от случая к случаю.

Чтобы пополнить запасы баллистического оружия, разыщите корабль снабжения и подайте ему сигнал. Корабль сам подойдет к вам и загрузит ракеты или торпеды нужного типа.

Оружие противодействия

Направленный пучок электромагнитной энергии разрушает ракеты и нейтрализует выстрелы энергетического оружия. К сожалению, не на любом корабле можно применять это оружие.

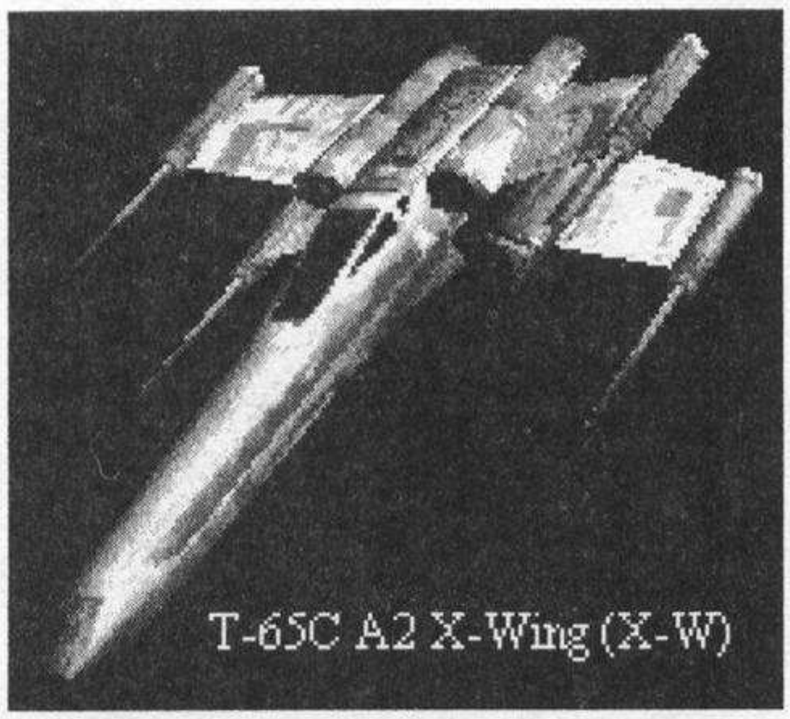
Миниатюрная антиракета перехватывает нацеленные в вас ракеты. При отсутствии таковых поражает вражеские истребители.

Космолеты

Истребители, принадлежащие Повстанцам

T-65C A2 X-Wing (X-W)

Изготовитель – «Incom Corp.». Это один из лучших космических истребителей, отличный многоцелевой боевой корабль. Со времени первого выпуска является главным истребителем у Повстанцев. Оснащен четырьмя лазерными пушками и восемью баллистическими ракетами.

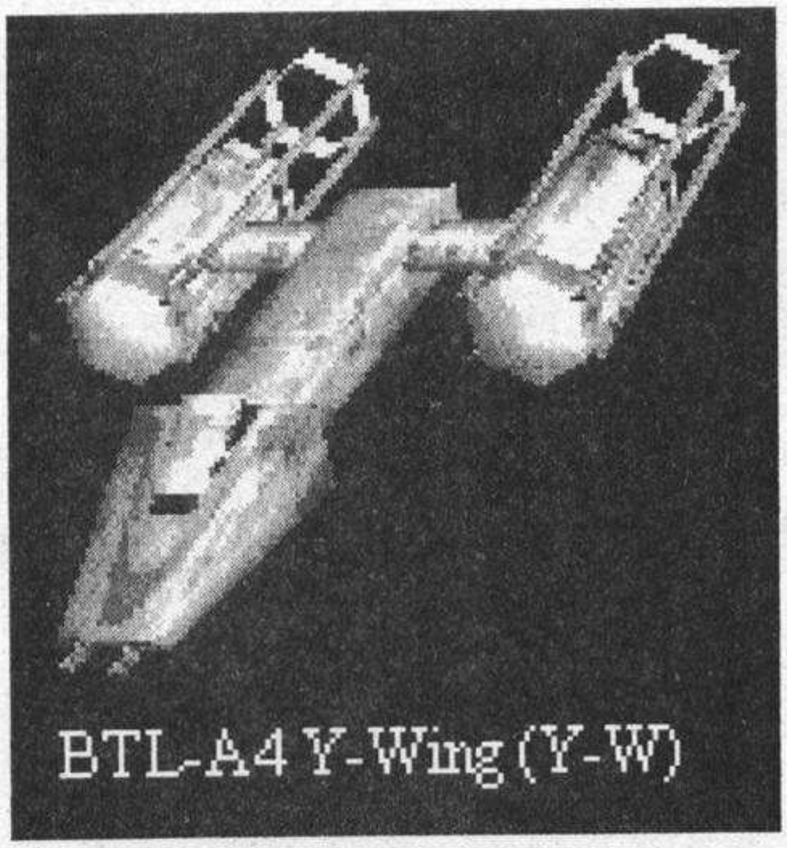

T-65C A2 X-Wing (X-W)

Скорость – 100.
Ускорение – 16.
Маневренность – 75.
Мощность защитного поля – 50.
Прочность корпуса – 20.

«X-Wing» очень опасен, если удачно заходит на цель. Этот истребитель способен адаптироваться к разным условиям и рассчитан на выполнение различных миссий. Он используется для сопровождения, перехвата истребителей и бомбардировок.

Если несколько истребителей «X-Wing» нападает на большие корабли, не атакуйте их, пока не очистите территорию от истребителей «A-Wing».

Атакуя «X-Wing», заходите с хвоста. Старайтесь взять числом. Чем больше лазеров будет стрелять, тем больше шансов у вас победить «X-Wing».

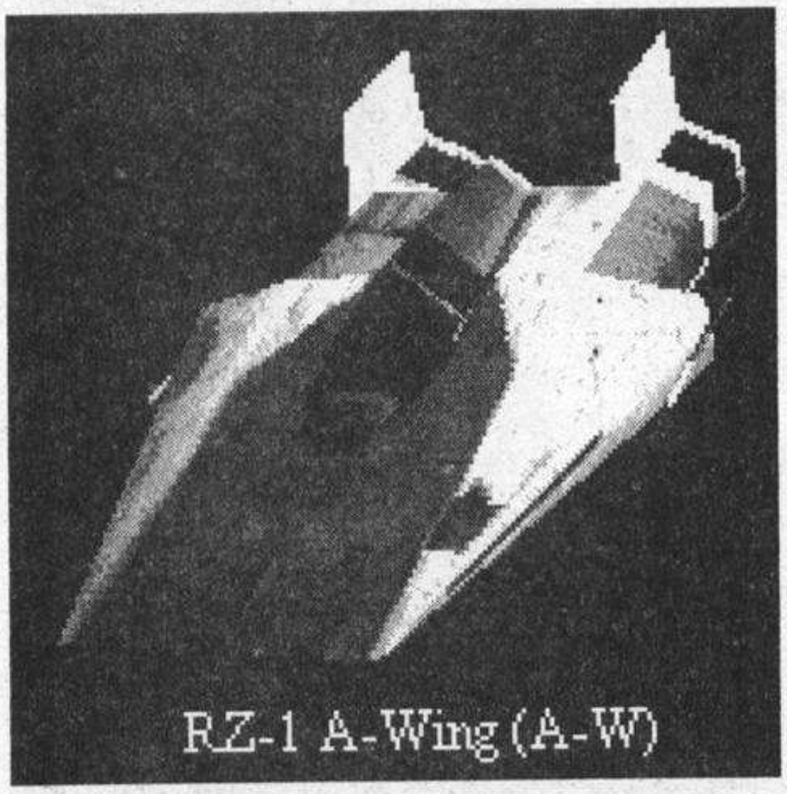


BTL-A4 Y-Wing (Y-W)

Изготовитель – «Koensayr». Создатели игры называют этот тяжелый штурмовик-истребитель самым многоцелевым истребителем у Повстанцев. Его двойные ионные пушки позволяют выводить из строя корабли врага. Имеет двойные лазеры и двенадцать баллистических средств.

Скорость – 80.
Ускорение – 11.
Маневренность – 59.
Мощность защитного поля – 75.
Прочность корпуса – 40.

Раз вы видите приближение истребителя «Y-Wing», значит, враг собирается вывести из строя ваш тяжелый корабль. «Y-Wing» не является ни маневренным, ни быстрым. Вы можете атаковать его с любой стороны; он не способен удрать из-под вашего прицела. Нападая на «Y-Wing», смотрите по сторонам: он редко летает без сопровождающих истребителей. Нужно успеть расправиться с «Y-Wing» до того, как подлетит сопровождение.

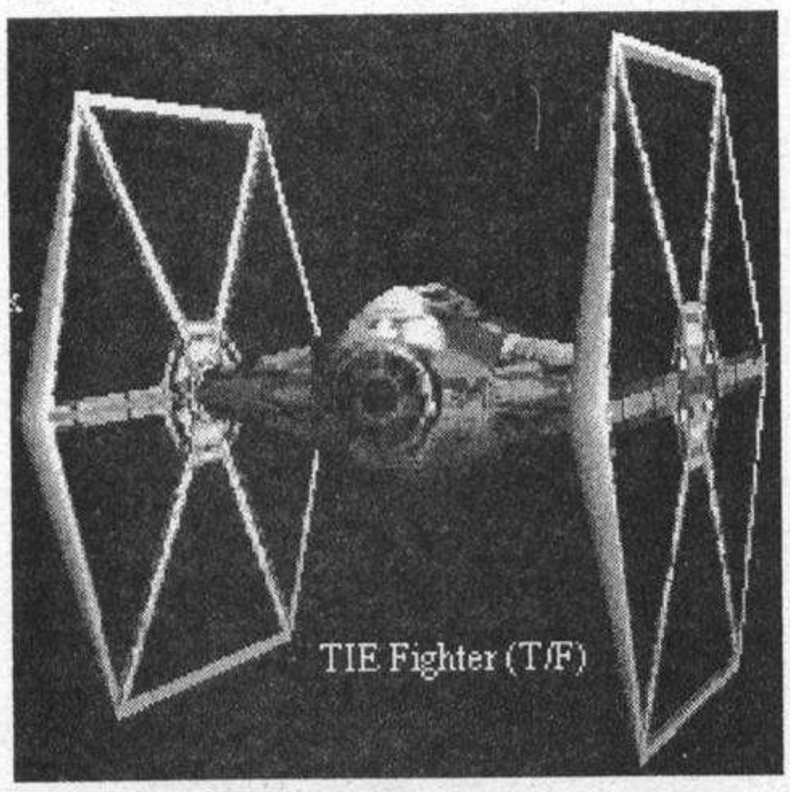


RZ-1 A-Wing (A-W)

Изготовитель – «Dodonna / Blissex». Превосходная скорость и маневренность делают этот истребитель-перехватчик грозной силой. Оснащен двойными лазерами и несет двенадцать самонаводящихся ракет.

Скорость – 120.
Ускорение – 21.
Маневренность – 96.
Мощность защитного поля – 50.
Прочность корпуса – 14.

Истребители «A-Wing» – самые опасные противники. Их используют для истребительного боя, разведки и перехвата. Недостаток «A-Wing» – слабость защитного поля и корпуса. Если вы зашли им в хвост, оставайтесь там и выжидайте. Не предпринимайте ненужных выстрелов, пока враг маневрирует. Дождитесь, когда «A-Wing» полетит прямо – и стреляйте в него.



Истребители, принадлежащие Империи

TIE Fighter (T/F)

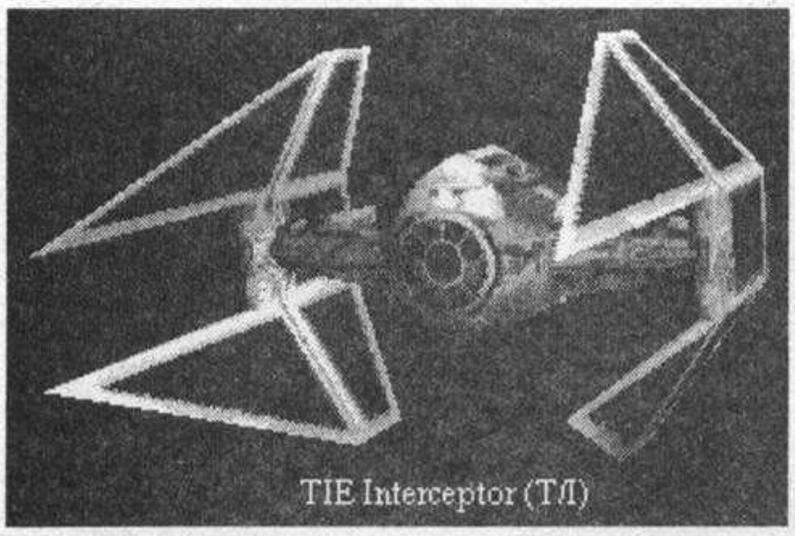
Изготовитель – «Sienar Fleet Systems». Этот космический истребитель соответствует имперским стандартам и используется в Империи повсеместно. Его проворство компенсирует отсутствие защитного поля. Оснащен двойными лазерами, баллистических средств не имеет.

Скорость – 100.
Ускорение – 20.
Маневренность – 96.
Мощность защитного поля – 0.
Прочность корпуса – 9.

Истребитель «TIE Fighter» – основной боевой корабль, на котором вам придется летать в начале. Помните о слабых местах базовой модели: незащищенности и малой прочности. Как правило, этому истребителю удается сделать только два удачных выстрела из лазерной пушки – и его уничтожают. Поэтому вам придется все время следить за тремя индикаторами повреждений, находящимися над показаниями лазера, и отступать, как только один из них загорится.

Так как лазеры расположены близко друг за другом, всегда стреляйте в режиме двойного огня: если один луч достигнет цели, второй тоже попадет в нее.

TIE Interceptor (T/I)


TIE Interceptor (T/I)

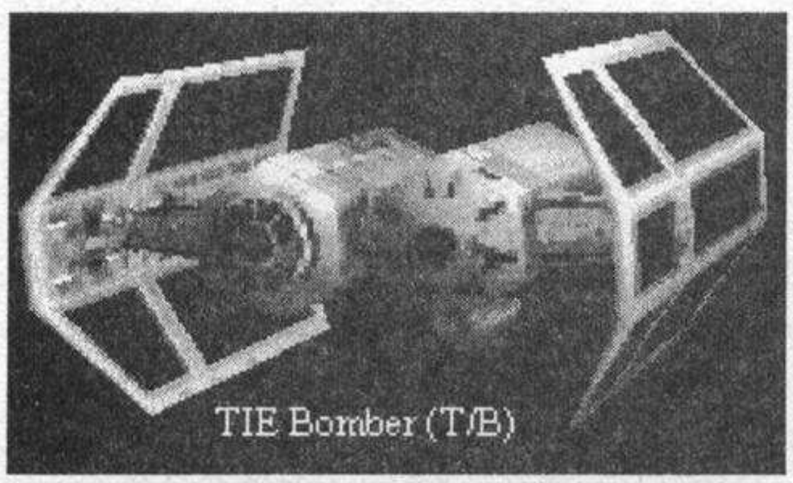
Изготовитель – «Sienar Fleet Systems». Этот быстрый и маневренный истребитель-перехватчик оснащен лучше, чем стандартный «TIE Fighter»: четырьмя лазерными пушками. Прекрасен в бою с истребителями. Баллистических средств не имеет.

Скорость – 111.
Ускорение – 21.
Маневренность – 104.
Мощность защитного поля – 0.
Прочность корпуса – 16.

Учитывайте, что «TIE Interceptor» очень хрупок. Основное его достоинство – скорость перезарядки лазеров. Этому истребителю очень нужны ведомые (хотя и в меньшей степени, чем для «TIE Fighter»). Не забудьте назначить для ведомых цели.

Расстояние между четырьмя лазерами достаточно велико. Наибольшую поражающую способность обеспечивает, пожалуй, двойной огонь. А одиночные выстрелы – лучшее решение для незащищенных мишеней, например, контейнеров.

TIE Bomber (T/B)


TIE Bomber (T/B)

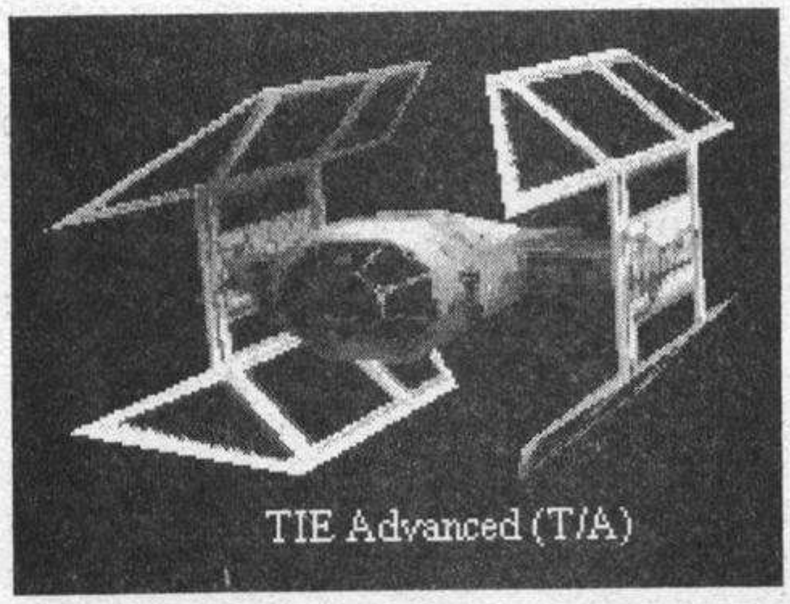
Изготовитель – «Sienar Fleet Systems». Тяжелый штурмовик-истребитель. Хороший многоцелевой космолет, традиционно используемый Империей для нападения на большие вражеские корабли и базы. Оборудован двойными лазерами и восемью бомбами.

Скорость – 80.
Ускорение – 13.
Маневренность – 86.
Мощность защитного поля – 0.
Прочность корпуса – 28.

Этот истребитель-бомбардировщик – самый медленный из космолетов, не имеющих защитного поля, зато самый крепкий и несет лучшее вооружение на борту.

Вы наверняка сможете уничтожить две-три хорошие цели до того, как вам понадобится ремонт. На задания «TIE Bomber» вылетает в сопровождении эскадрилий других истребителей и с большим числом ведомых. Это обстоятельство позволит вам предпринимать массовые атаки на корабли врага.

В бою вы должны выборочно использовать самонаводящиеся ракеты против самых быстрых врагов, чтобы сохранять нормальный уровень перезарядки лазеров максимально долго. В этих ситуациях также помогает двойной огонь. Одиночные выстрелы используйте против объектов, не представляющих особой опасности.

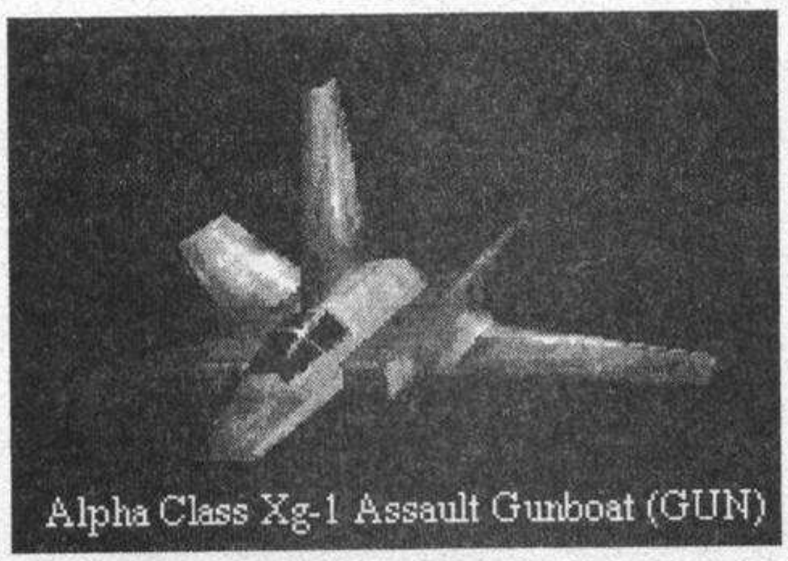


TIE Advanced (T/A)

Изготовитель – «Sienar Fleet Systems». Превосходный космический истребитель. Данный многоцелевой космолет сделан по прототипу корабля лорда Вейдера – «TIE Advanced X1». Особенно опасен для врагов, оснащен четырьмя лазерами и восемью баллистическими средствами.

Скорость – 133.
Ускорение – 16.
Маневренность – 104.
Мощность защитного поля – 40.
Прочность корпуса – 14.

«TIE Advanced» подходит для выполнения практически любых миссий. Даже истребители «A-Wing» испытывают проблемы, встречаясь с этим проворным убийцей. Его высокая скорость позволяет с максимальной эффективностью использовать энергию защитного поля и лазеров и летать при этом достаточно быстро, чтобы нападать на другие звездолеты. Лучше всего использовать двойной огонь против истребителей и одинарный – против больших объектов.



Alpha Class Xg-1 Assault Gunboat (GUN)

Изготовитель – «Cygnus Spaceworks». Отличный многоцелевой космолет – штурмовой катер. Это первая разработка имперского космического истребителя с защитным полем и гиперуправлением. Корабль оборудован двойными лазерными и ионными пушками и шестнадцатью самонаводящимися ракетами.

Скорость – 90.
Ускорение – 20.
Маневренность – 78.
Мощность защитного поля – 100.
Прочность корпуса – 28.

Следует признать, что «Assault Gunboat» – самый медленный и самый неуправляемый из кораблей, имеющих защитное поле. Чтобы добиться максимальной отдачи от «Assault Gunboat», поставьте на максимум его защитное поле и летайте вокруг объекта, настроив ELS, если это необходимо. В бою, напротив, поставьте мощность защитного поля на минимум, а лазеров – на максимум, а затем передайте энергию обратно, когда защитное поле начнет рассеиваться.

Как и у «TIE Fighter», лазеры «Assault Gunboat» расположены рядом на носу, поэтому всегда устанавливайте режим двойных выстрелов.

Истребители, принадлежащие различным участникам конфликта

Z-95 Headhunter (Z-95)

Изготовитель – «Incom / Subpro Corp.». Устаревшая конструкция многоцелевого истребителя, дешева и проста. Этот космолет, претерпевший множество модификаций, можно отыскать в любом месте Галактики.

Скорость – 100.
Ускорение – 16.

Маневренность – 86.
Оснащен двойными лазерами и шестью баллистическими средствами.
Мощность защитного поля – 20.
Прочность корпуса – 14.

Реально этот легкий истребитель способен причинить неприятности только тем «TIE Fighter», которые пилотируют новобранцы. Если в поле зрения есть еще какой-нибудь звездолет, не связывайтесь с «Z-95» – это явно недостойная цель.

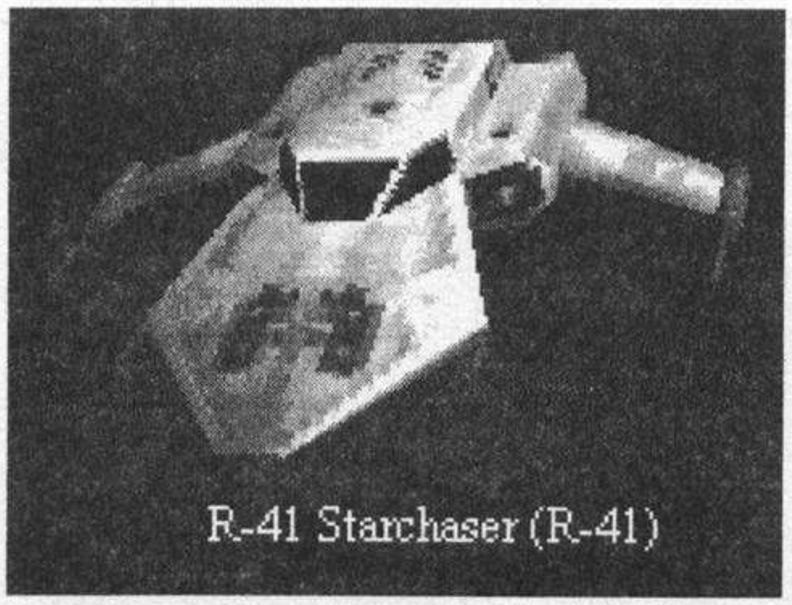
T-Wing (T/W)

T-Wing (T/W)

Изготовитель – «Hoersh-Kessel Drive, Inc.». Истребитель-перехватчик, многоцелевой корабль: маленький, быстрый и маневренный. Недорогой, поэтому популярен у контрабандистов и пиратов. Оснащен двойными лазерами и восемью баллистическими ракетами.

Скорость – 111.
Ускорение – 21.
Маневренность – 78.
Мощность защитного поля – 20.
Прочность корпуса – 14.

Немного мощнее истребителя «Z-95», так как способен нести на себе восемь ракет или торпед вместо шести. Уничтожить «T-Wing» – не проблема даже для истребителя «TIE Fighter».

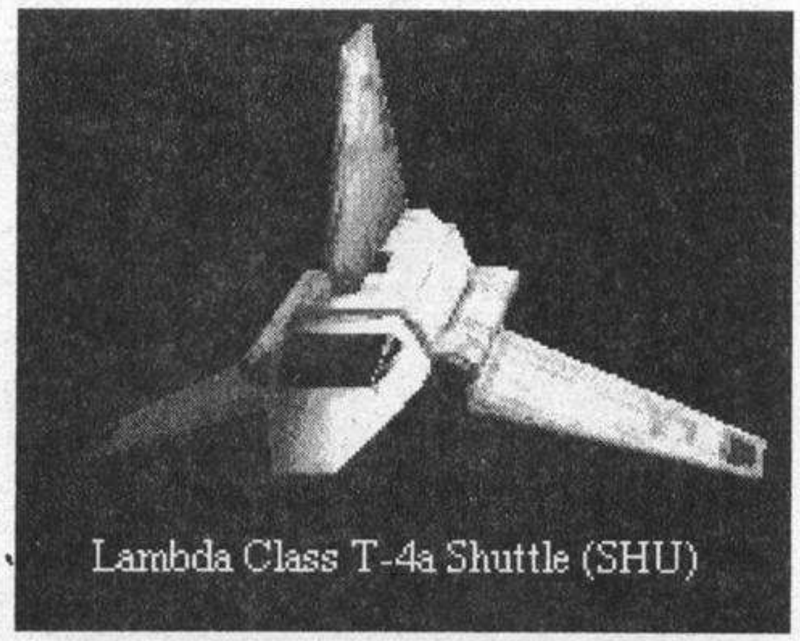

R-41 Starchaser (R-41)

R-41 Starchaser (R-41)

Изготовитель – «Hoersh-Kessel Drive, Inc.». Этот многоцелевой истребитель даже проще, чем «Z-95 Headhunter». Единственное его преимущество – две ионные пушки. Также оснащен двойными лазерами. Баллистических ракет не имеет.

Скорость – 100.
Ускорение – 16.
Маневренность – 75.
Мощность защитного поля – 30.
Прочность корпуса – 14.

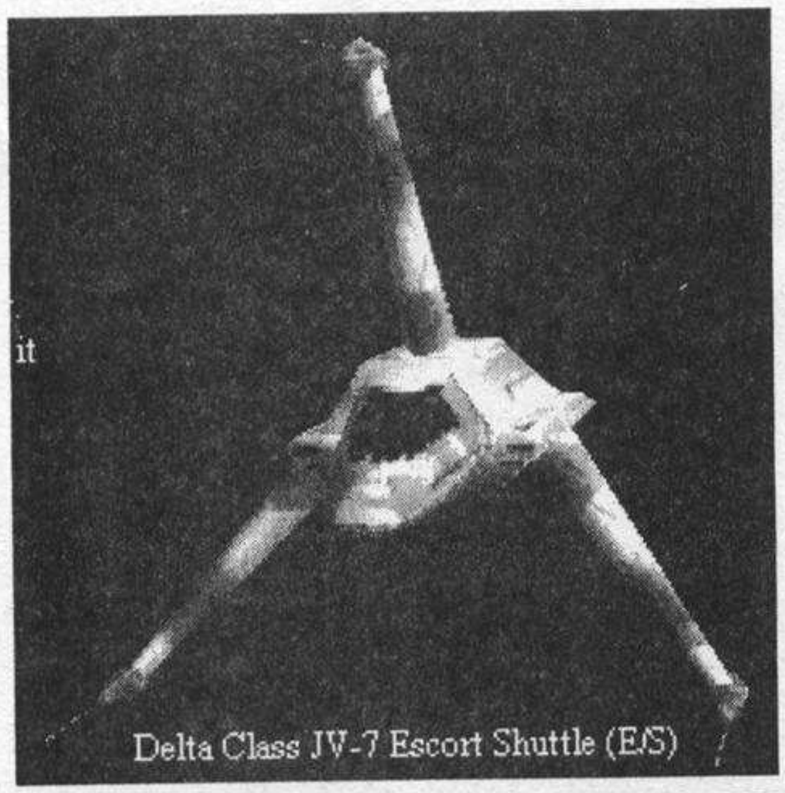
Транспортные корабли, используемые различными участниками конфликта


Lambda Class T-4a Shuttle (SHU)

Lambda Class T-4a Shuttle (SHU)

Изготовитель – «Sienar Fleet Systems». Этот стандартный, легковооруженный челнок используется во всей Галактике. Любимец правительственных чиновников. Ходят слухи, что у Империи есть один такой челнок с маскировочным устройством.

Длина – 68 м.
Экипаж – 4 чел., пассажиров – 20.



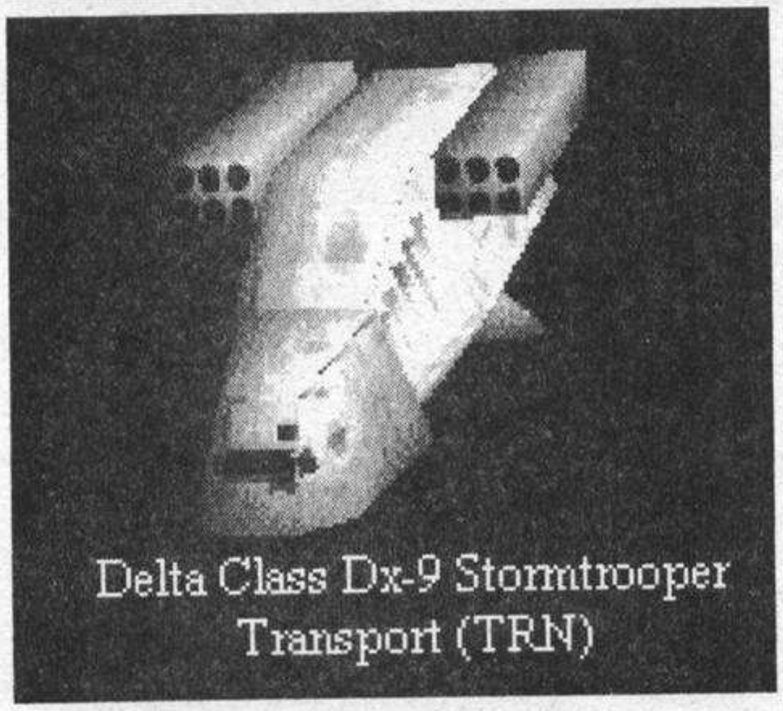
Мощность защитного поля – 100.
Прочность корпуса – 23.

Delta Class JV-7 Escort Shuttle (E/S)

Изготовитель – «Cygnus Spaceworks». Военизированная версия «Lambda-class Shuttle», построенная совместно с компанией «Sienar Fleet Systems». Лучше вооружен и защищен. Его предпочитают особо важные персоны (VIP).

Длина – 64 м.
Экипаж – 6 чел., стрелков – 2, пассажиров – 24.
Мощность защитного поля – 120.
Прочность корпуса – 33.

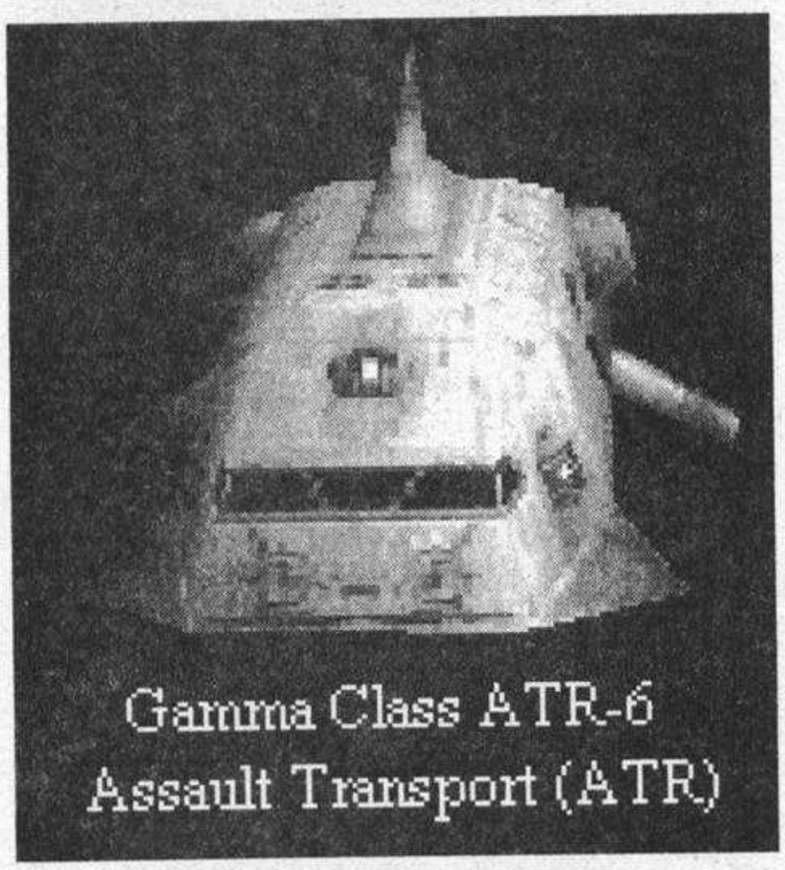
Delta Class Dx-9 Stormtrooper Transport (TRN)



Изготовитель – «Telgorn Corp.». Разработан для перевозки войск к местам сражений, может также принимать участие в грузовых операциях.

Длина – 36 м.
Экипаж – 3 чел., пассажиров – 20.
Мощность защитного поля – 80.
Прочность корпуса – 38.

Gamma Class ATR-6 Assault Transport (ATR)



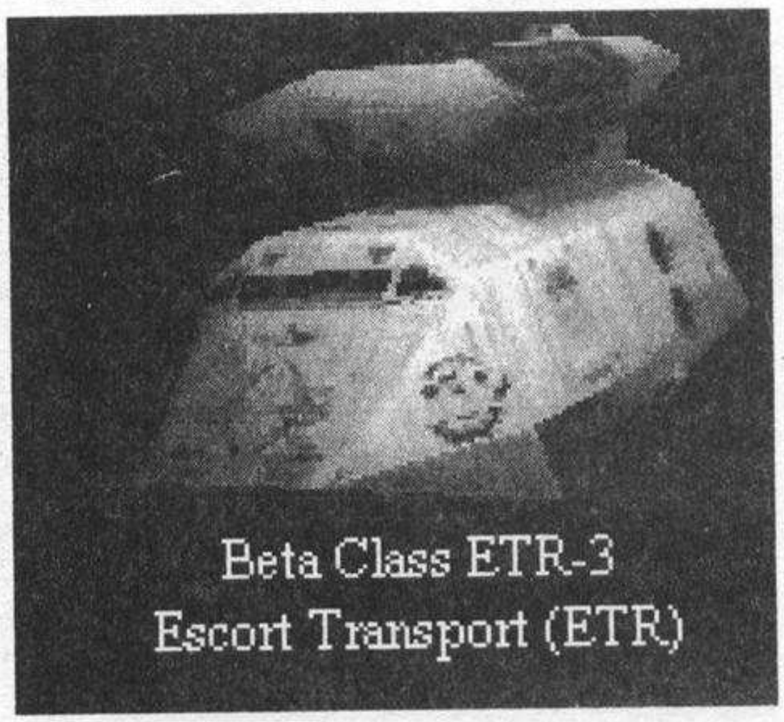
Изготовитель – «Telgorn Corp.». Более удобный корабль, чем «Stormtrooper Transport». Используется для атаки хорошо защищенных объектов и для вооруженных грузовых операций.

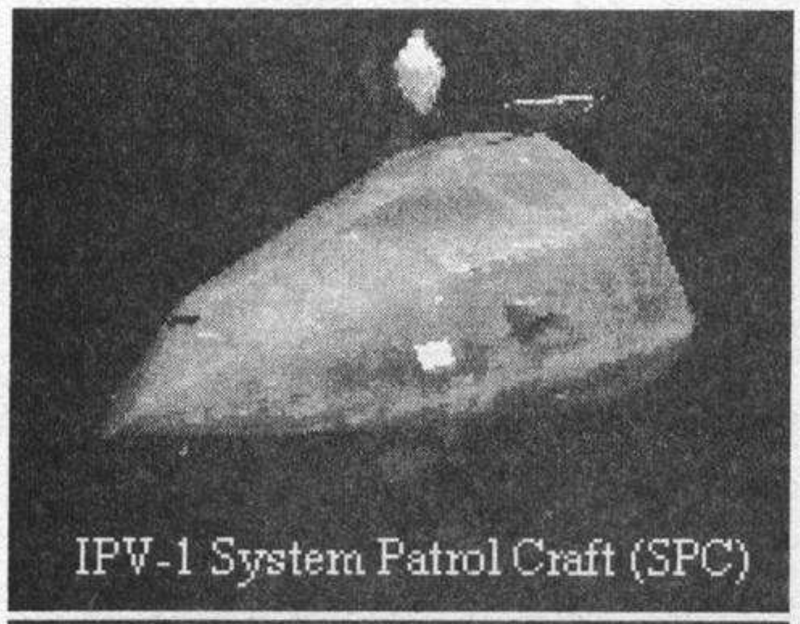
Длина – 88 м.
Экипаж – 2 чел., стрелков – 3, пассажиров – 40.
Мощность защитного поля – 200.
Прочность корпуса – 95.

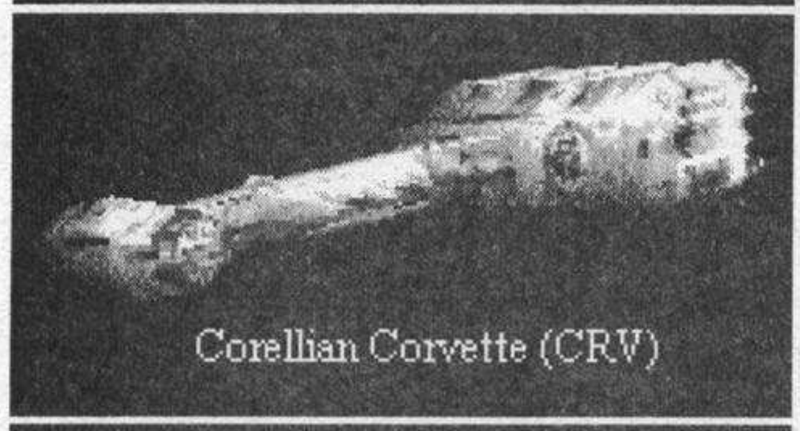
Beta Class ETR-3 Escort Transport (ETR)

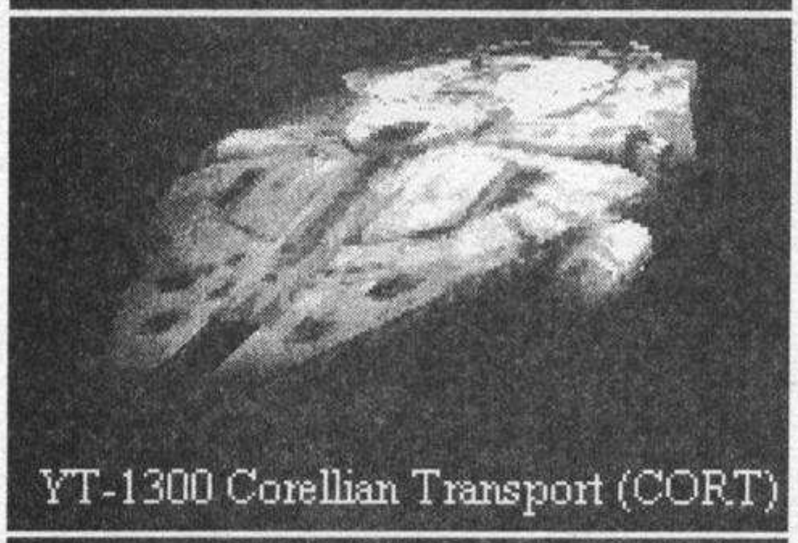
Изготовитель – «Telgorn Corp.». Оригинальная разработка для сопровождения строительных кораблей, посланных создавать аванпосты в неспокойных мирах. Может перевезти партию скоростных мотоциклов.

Длина – 87 м.
Экипаж – 4 чел., стрелков – 3, пассажиров – 40.
Мощность защитного поля – 250.
Прочность корпуса – 119.

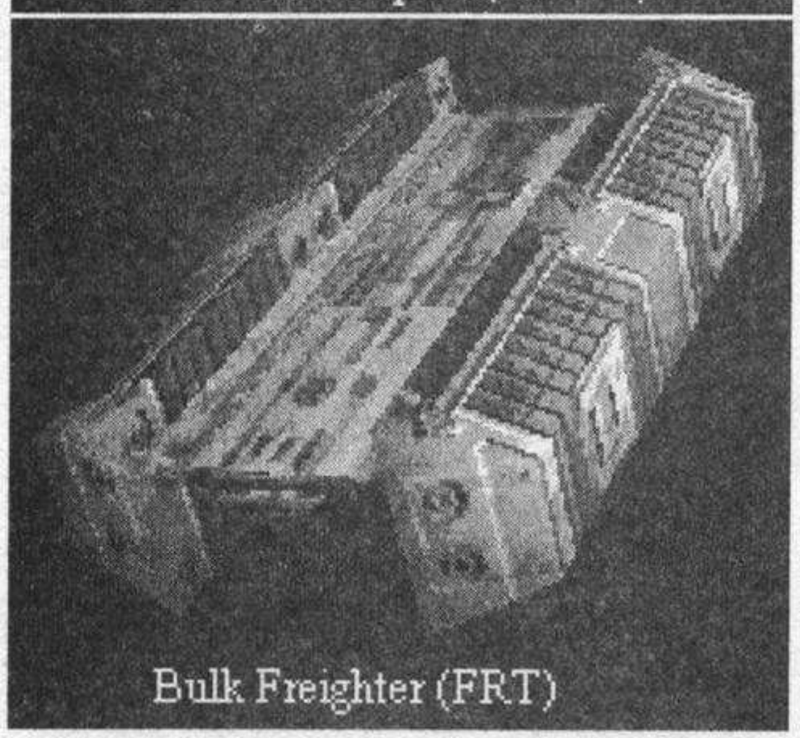



IPV-1 System Patrol Craft (SPC)


Corellian Corvette (CRV)


YT-1300 Corellian Transport (CORT)

Muurian Transport (MUTR)


Bulk Freighter (FRT)

IPV-1 System Patrol Craft (SPC)

Изготовитель – «Sienar Fleet Systems». Стандартная система корабля для охраны и перевозки пассажиров. Обычно используется вблизи планет для пресечения контрабанды и защиты от пиратов.

Длина – 306 м.
Экипаж – 4 чел., стрелков – 8, пассажиры – 10 эскадрилий.
Мощность защитного поля – 150.
Прочность корпуса – 57.

Грузовые суда, используемые различными участниками конфликта

Corellian Corvette (CRV)

Изготовитель – «Corellian Engineering Corp.». Легкий космический корабль. Благодаря огромной скорости общеизвестен под названием «Беглец». Распространен по всей Галактике.

Длина – 293 м.
Экипаж – 46...165 чел. (в зависимости от конфигурации).
Мощность защитного поля – 400.
Прочность корпуса – 188.

YT-1300 Corellian Transport (CORT)

Изготовитель – «Corellian Engineering Corp.». Легкий грузовой корабль, распространен по всей Галактике. Слегка модернизированный, он редко напоминает свою стандартную заводскую конфигурацию. Особенно популярен у Повстанцев.

Длина – 73 м.
Экипаж – 2 чел., пассажиров – 8.
Мощность защитного поля – 320.
Прочность корпуса – 112.

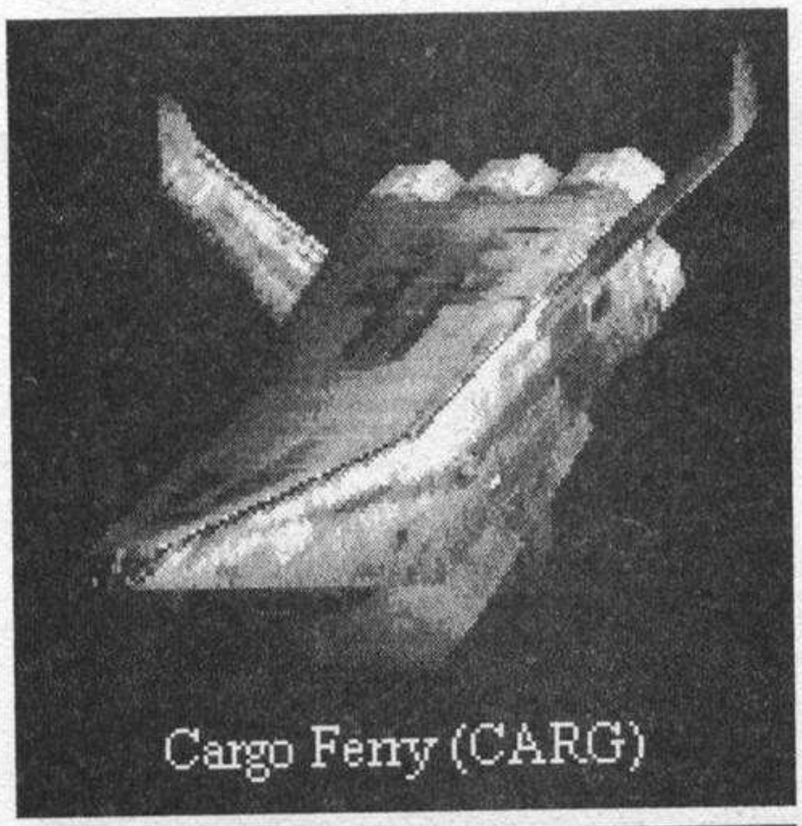
Muurian Transport (MUTR)

Изготовитель – «Muurian Interstellar». Это корабль грузового класса, соперничающий с «YT-1300» фирмы «Corellian Engineering Corp.». Но его стандартная конфигурация включает в себя лучшее вооружение.

Длина – 81 м.
Экипаж – 3 чел., стрелков – 4, пассажиров – 8.
Мощность защитного поля – 320.
Прочность корпуса – 112.

Bulk Freighter (FRT)

Изготовитель – «Damorian Manufacturing Corporation». Стандартный грузовой корабль среднего размера. Используется по всей Галактике. Дальность полета так же хоро-


Cargo Ferry (CARG)

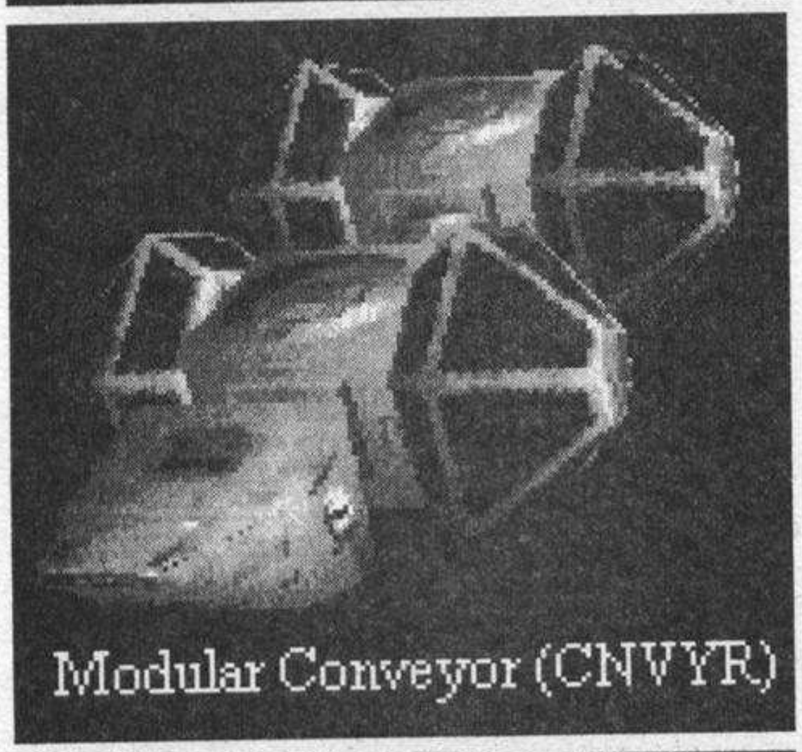
ша, как и цена.

Длина – 242 м.
Экипаж – 4 чел.
Мощность защитного поля – 480.
Прочность корпуса – 112.

Cargo Ferry (CARG)

Изготовитель – «Kiara Cargo Corp.». Стандартный грузовой корабль среднего размера с легким вооружением на борту. Обладает большой внутренней вместимостью, а также способен перевозить внешние грузовые контейнеры.

Длина – 180 м.
Экипаж – 6 чел.
Мощность защитного поля – 240.
Прочность корпуса – 132.

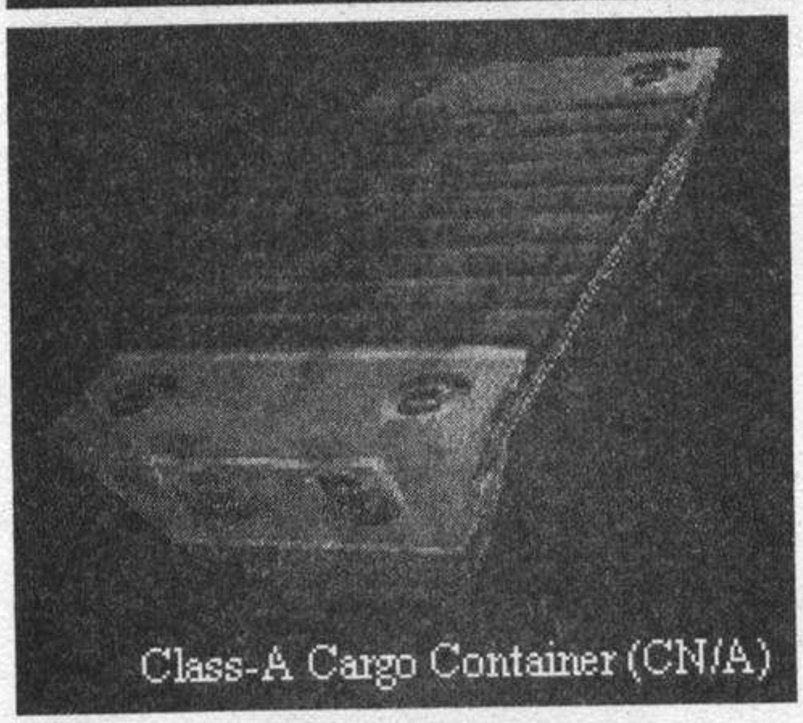

Modular Conveyor (CNVYR)

Modular Conveyor (CNVYR)

Изготовитель – «Allegra Enterprise Systems». Стандартный грузовой корабль среднего размера с легким вооружением для самозащиты на борту. Специально разработан для перевозки грузовых контейнеров класса «E».

Длина – 254 м.
Экипаж – 6 чел.
Мощность защитного поля – 280.
Прочность корпуса – 112.

Грузовые контейнеры, используемые различными участниками конфликта (без экипажа)


Class-A Cargo Container (CN/A)

Class-A Cargo Container (CN/A)

Изготовитель – «Xizor Transport Systems». Как правило, используется для больших грузовых судов.

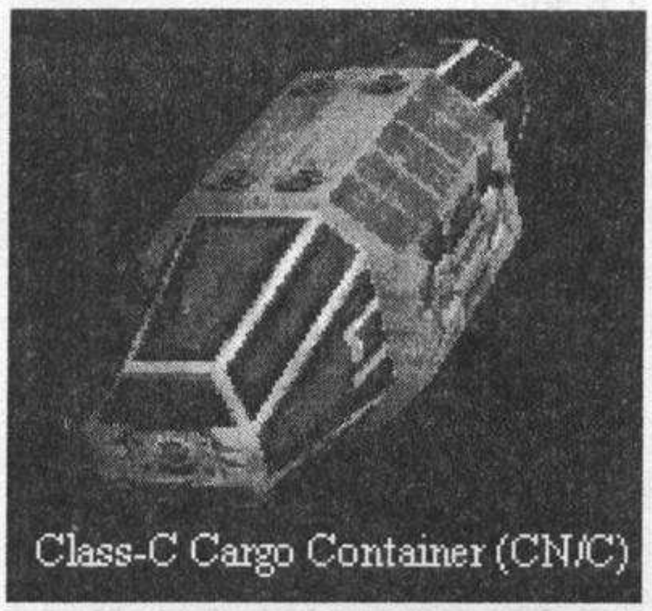
Длина – 151 м.
Мощность защитного поля – 200.
Прочность корпуса – 36.

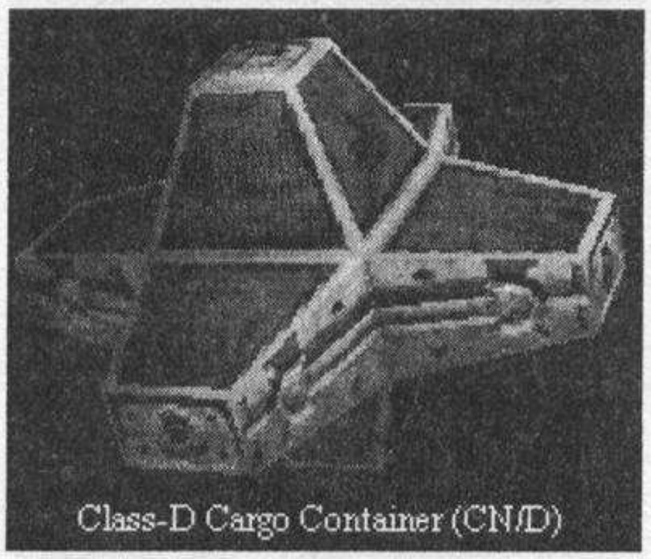
Class-B Cargo Container (CN/B)

Изготовитель – «Xizor Transport Systems». Этот грузовой контейнер часто используется для перевозки челноков.

Длина – 112 м.
Мощность защитного поля – 240.
Прочность корпуса – 36.

Class-B Cargo Container (CN/B)


Class-C Cargo Container (CN/C)


Class-D Cargo Container (CN/D)

Class-E Cargo Container (CN/E)

Class-C Cargo Container (CN/C)

Изготовитель – «Xizor Transport Systems». Как правило, используется для транспортировки летучих газов.

Длина – 146 м.
Мощность защитного поля – 40.
Прочность корпуса – 16.

Class-D Cargo Container (CN/D)

Изготовитель – «Xizor Transport Systems». Этот грузовой контейнер – признанный стандарт для перевозки сыпучих грузов.

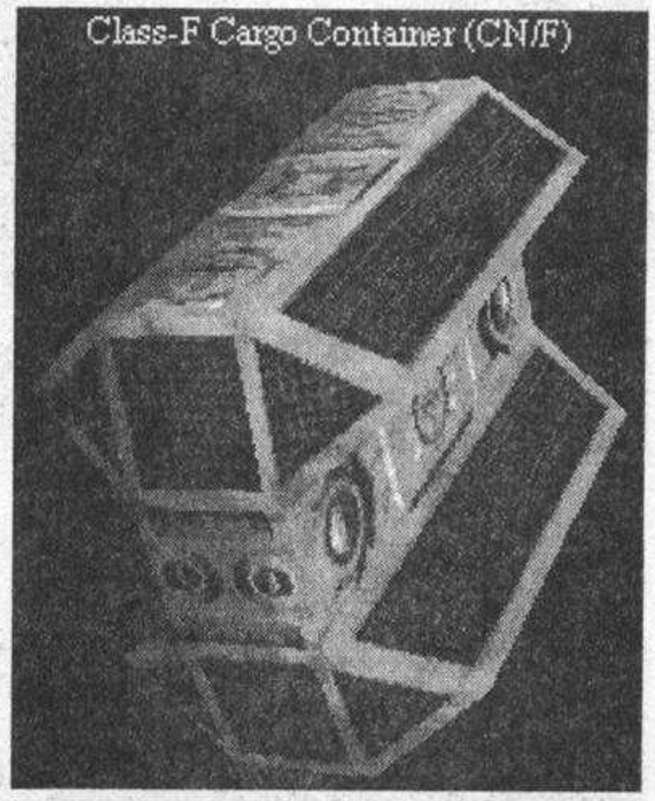
Длина – 97 м.
Мощность защитного поля – 40.
Прочность корпуса – 28.

Class-E Cargo Container (CN/E)

Изготовитель – «Xizor Transport Systems». Обычный грузовой контейнер, разработанный для использования совместно с «Modular Conveyor».

Длина – 84 м.
Мощность защитного поля – 120.
Прочность корпуса – 36.

Class-F Cargo Container (CN/F)


Class-F Cargo Container (CN/F)

Изготовитель – «Xizor Transport Systems». Данный грузовой контейнер используется для перевозки фабричных товаров.

Длина – 100 м.
Мощность защитного поля – 120.
Прочность корпуса – 36.

Class-G Cargo Container (CN/G)

Изготовитель – «Xizor Transport Systems». Основное применение этого контейнера – перевозка сыпучих материалов.

Длина – 53 м.
Мощность защитного поля – 120.
Прочность корпуса – 36.

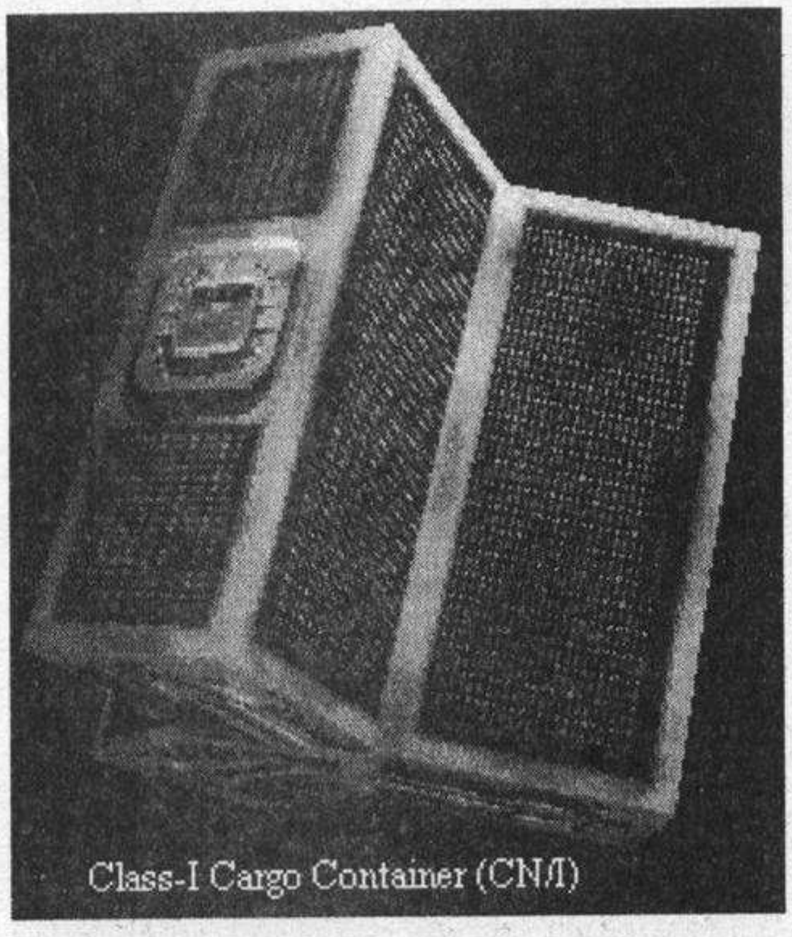
Class-G Cargo Container (CN/G)

Class-H Cargo Container (CN/H)

Изготовитель – «Xizor Transport Systems». Применяется для перевозки жидкостей.

Мощность защитного поля – 120.
Прочность корпуса – 36.

Class-H Cargo Container (CN/H)


Class-I Cargo Container (CN/I)

Class-I Cargo Container (CN/I)

Изготовитель – «Xizor Transport Systems». Часто используется для перевозки больших готовых изделий.

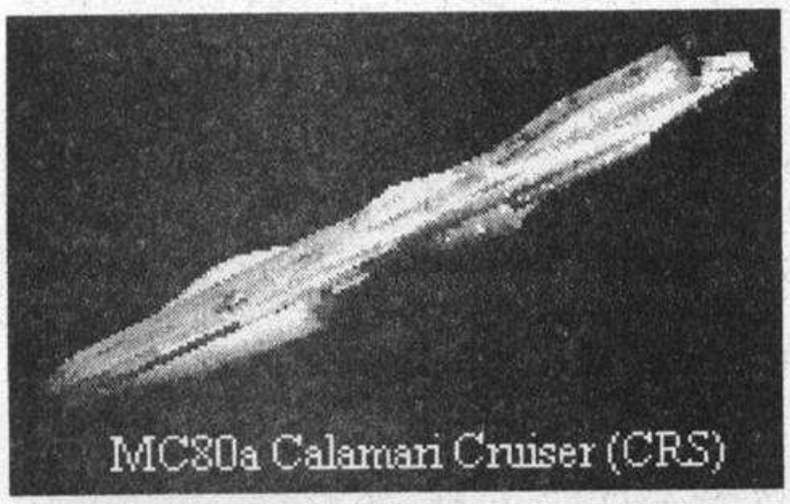
Длина – 79 м.
Мощность защитного поля – 120.
Прочность корпуса – 36.

Космический корабль Повстанцев

MC80a Calamari Cruiser (CRS)

Изготовитель – «Mon Calamari». Тяжелый космический корабль. Особо прочный, этот корабль составляет основу флотилии Повстанцев. Личный состав на борту составляет три эскадрильи.

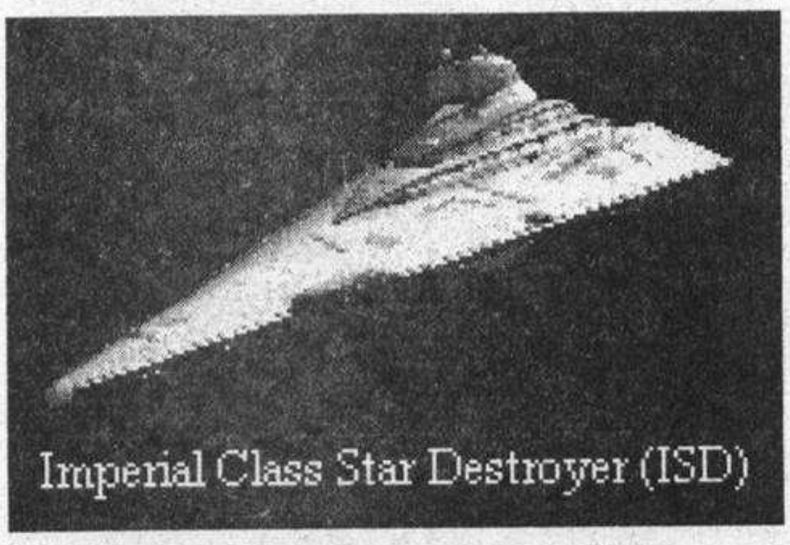
Длина – 2.600 м.
Экипаж – 5.402 чел., стрелков – 200, войска – 1.200.
Мощность защитного поля – 3.840.
Прочность корпуса – 2.128.


MC80a Calamari Cruiser (CRS)

Чтобы уничтожить «CRS», необходимо направить к нему лучших пилотов на истребителях «Assault Gunboats», вооруженных тяжелыми ракетами. Прежде всего у «CRS» надо уничтожить ракетную установку. После этого разрушьте его защиту. Потом включите ионные пушки.

Космические корабли Империи

Imperial Class Star Destroyer (ISD)


Imperial Class Star Destroyer (ISD)

Изготовитель – «Kuat Drive Yards». Тяжелый космический корабль. Призван заменить космические корабли класса «Victory» – больше них почти вдвое и лучше вооружен. Несет на себе шесть эскадрилий TIE-истребителей.

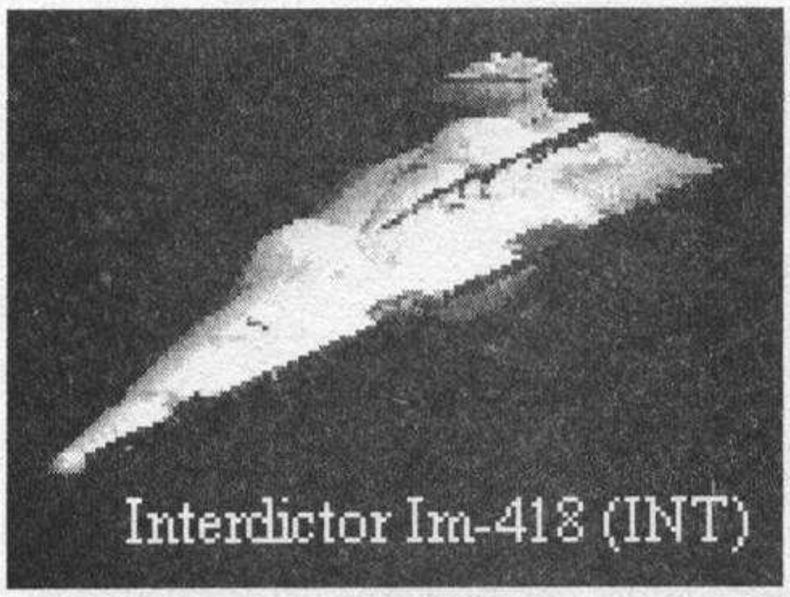
Длина – 3.200 м.
Экипаж – 37.085 чел., стрелков – 275, войска – 9.700.
Мощность защитного поля – 4.800.
Прочность корпуса – 2.272.

Victory Class Star Destroyer (VSD)

Victory Class Star Destroyer (VSD)

Изготовитель – «Kuat Drive Yards». Тяжелый космический корабль. Его оригинальный дизайн был разработан специально для Клонской войны. Эти тяжеловооруженные мощные корабли несут на себе по две эскадрильи TIE-истребителей.

Длина – 1.800 м.
Экипаж – 4.798 чел., стрелков – 402, войска – 2.040.
Мощность защитного поля – 3.200.
Прочность корпуса – 1.520.

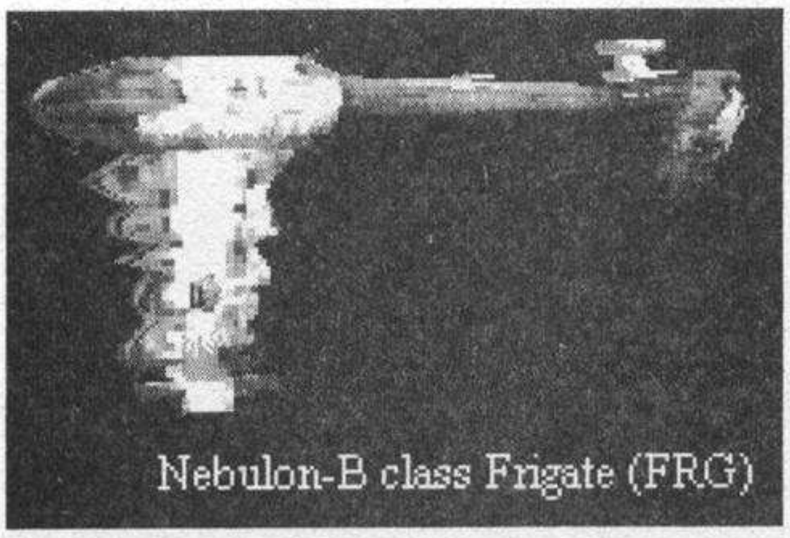


Interdictor Im-418 (INT)

Изготовитель – «Sienar Fleet Systems». Космический корабль средних размеров. Его гигантские гравитационные излучатели могут помешать звездолету использовать гиперуправление или вынудить его выйти из гиперпространства.

Длина – 1.200 м.
Экипаж – 2.807 чел., стрелков – 24, войска – 1.000.
Мощность защитного поля – 2.880.
Прочность корпуса – 1.056.

Космические корабли, находящиеся на вооружении у различных участников конфликта



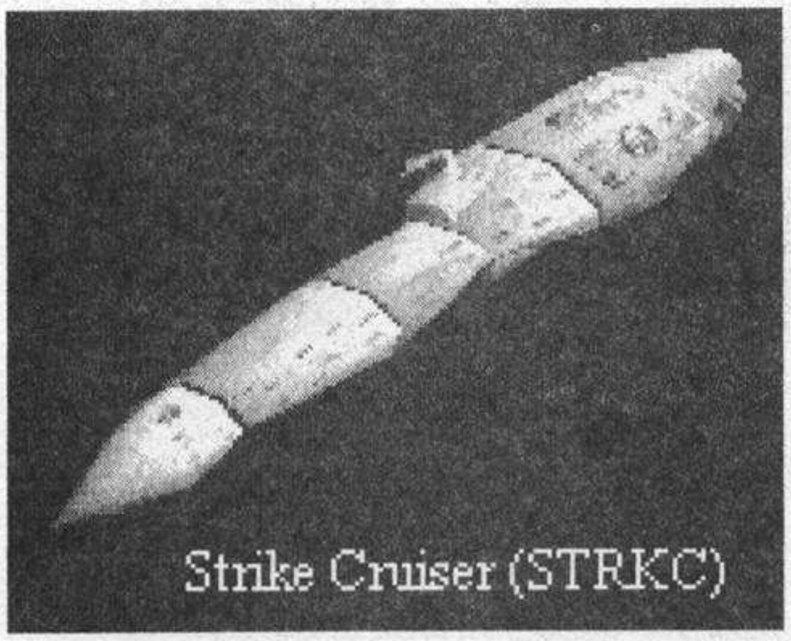
Nebulon-B class Frigate (FRG)

Изготовитель – «Kuat Drive Yards». Этот космический корабль средних размеров разработан так, чтобы защищать конвой от атак истребителей. Имеет на борту личный состав военного корабля, состоящий из двух эскадрилий.

Длина – 756 м.
Экипаж – 920 чел., войска – 75 чел.
Мощность защитного поля – 2.560.
Прочность корпуса – 1.520.

«Nebulon-B Frigate» – очень мощный космический корабль. Главные его достоинства – хорошая защита и малые размеры. Пушек немного, и установлены они близко друг к другу, так что вы можете чувствовать себя в относительной безопасности, если будете держаться на расстоянии, недосягаемом для лучей его лазеров.

Только истребители «Assault Gunboats» и «TIE Bombers» (если их много) имеют шанс уничтожить этот мощный корабль. Сначала выведите из строя ракетные установки. Если фрегат не атакует ваш большой корабль, прежде всего займитесь истребителями эскорта.



Strike Cruiser (STRKC)

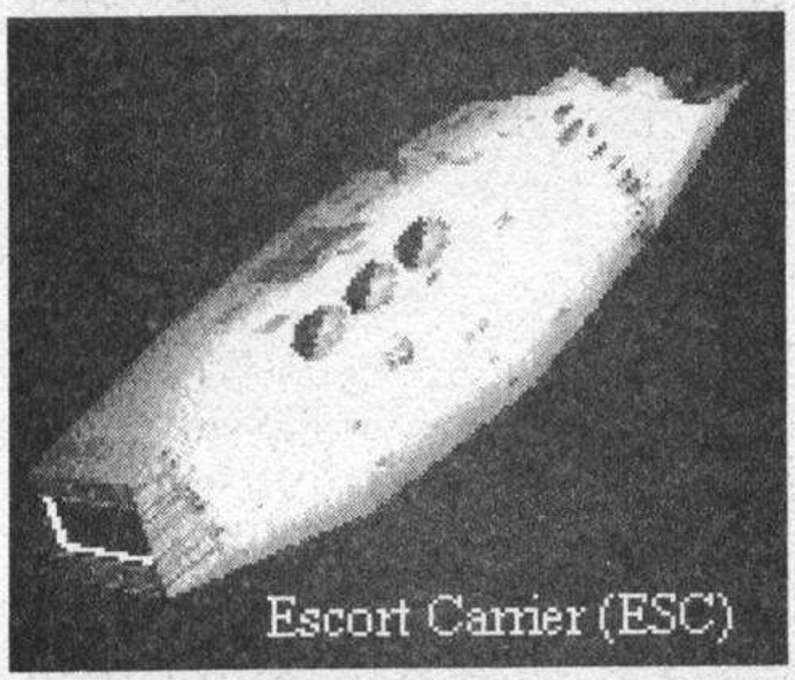
Изготовитель – «Loronar Corp.». Легкий космический корабль с уникальным модульным дизайном. Может нести на себе одну эскадрилью истребителей. Специализированные версии этого корабля предназначены для перевозки войск и оказания межпланетной помощи.

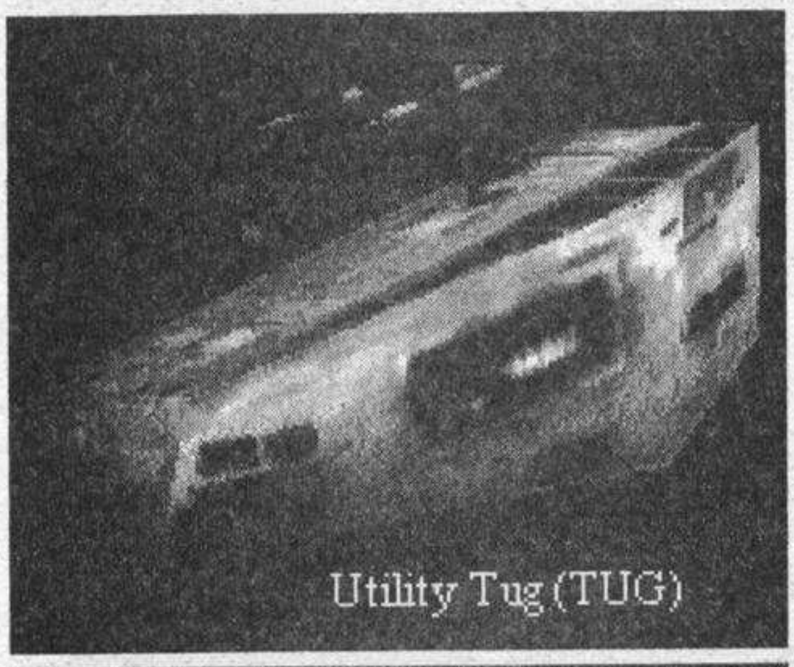
Длина – 900 м.
Экипаж – 1.972 чел., стрелков – 140, войска – 340.
Мощность защитного поля – 2.560.
Прочность корпуса – 1.520.

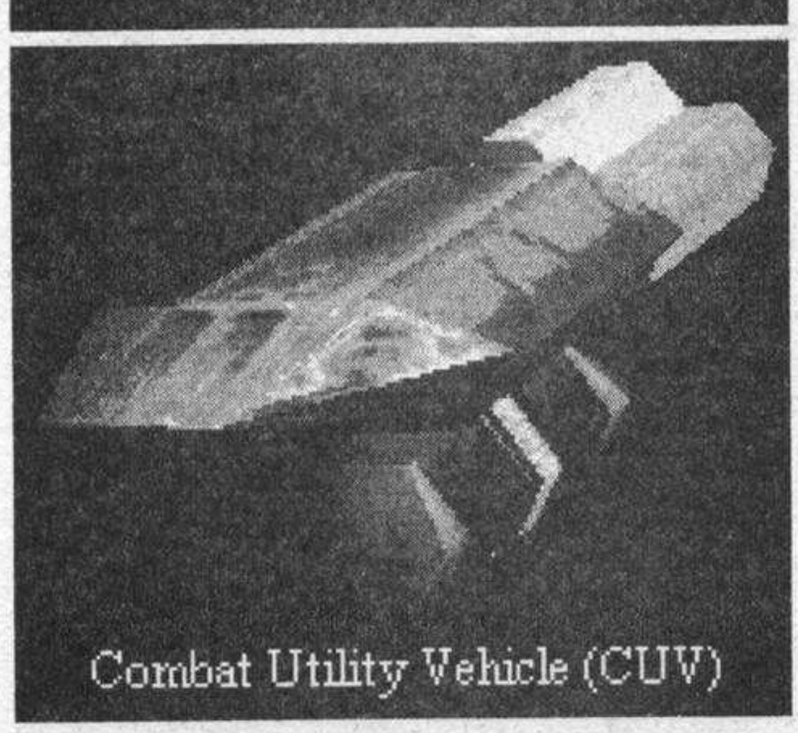
Dreadnaught (DREAD)

Изготовитель – «Rendili StarDrive Systems». Космический корабль средних размеров, способный нести на себе полную эскадрилью истребителей. Эта устаревшая конструкция все еще используется в удаленных секторах.

Dreadnaught (DREAD)


Escort Carrier (ESC)


Utility Tug (TUG)


Combat Utility Vehicle (CUV)

Длина – 1.200 м.
Экипаж – 16.113 чел., стрелков – 97, войска – 3.000.
Мощность защитного поля – 2.560.
Прочность корпуса – 1.216.

Escort Carrier (Esc)

Изготовитель – «Kuat Drive Yards». Космический корабль средних размеров. Сконструирован специально для перевозки большого количества истребителей (на каждом крыле несет до 60 истребителей), но сам вооружен слабо.
Длина – 1.000 м.
Экипаж – 3.845 чел., стрелков – 20, войска – 800.
Мощность защитного поля – 2.880.
Прочность корпуса – 1360.

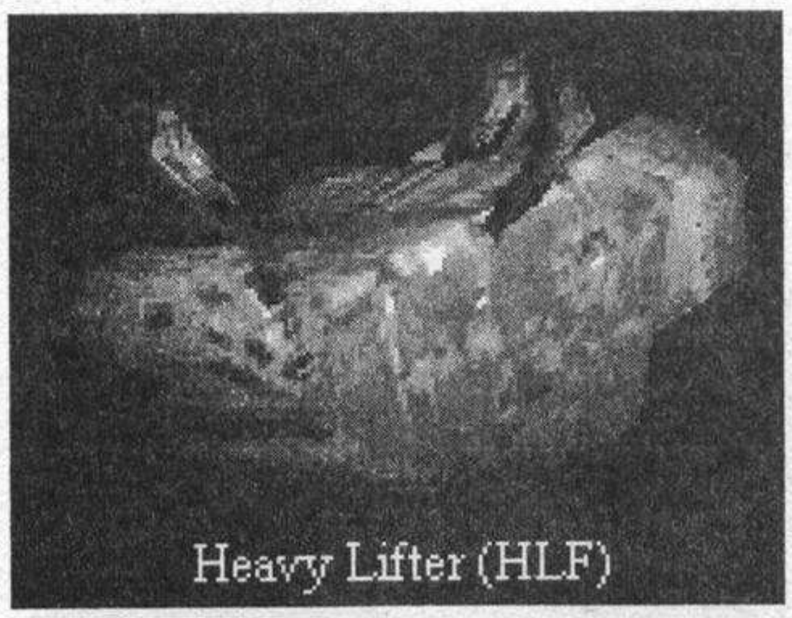
Корабли общего (вспомогательного) назначения, используемые различными участниками конфликта

Utility Tug (TUG)

Изготовитель – «Nicholas / Gordon Spacewerks». Этот корабль – главная рабочая сила во многих космических доках. Его крошечные размеры сочетаются с безмерной буксировочной силой.
Длина – 18 м.
Экипаж – 1 чел.
Мощность защитного поля – 0.
Прочность корпуса – 4.

Heavy Lifter (HLF)

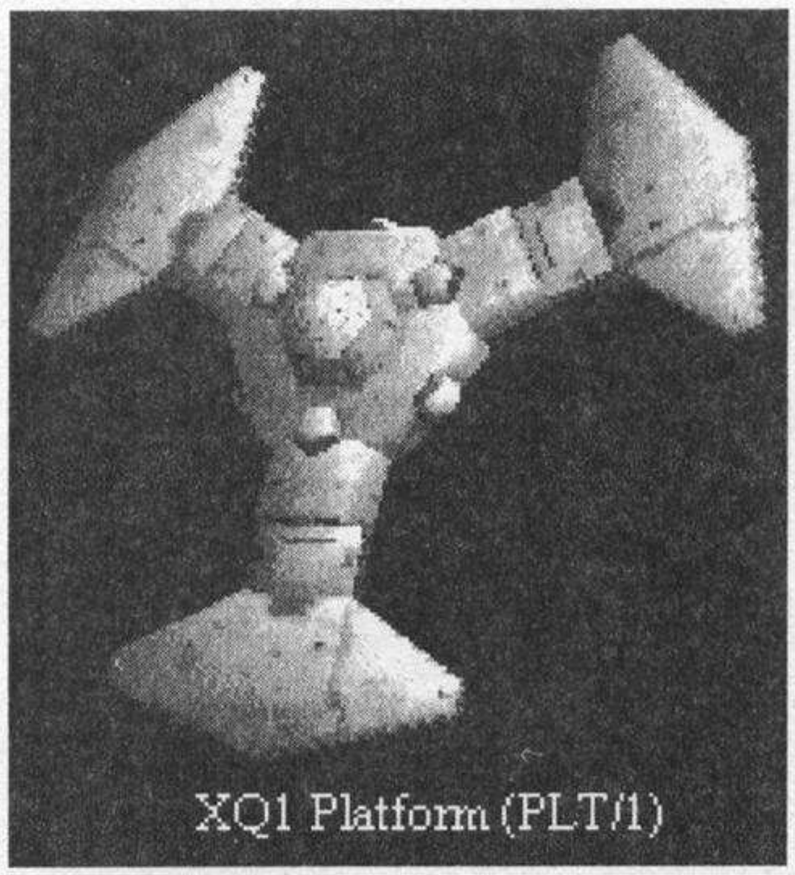
Изготовитель – «Patel Ironwerks». Корабль общего назначения с большей грузоподъемностью, чем стандартный «TUG».


Heavy Lifter (HLF)

Длина – 53 м.
Экипаж – 2 чел, инженеров – 2.
Мощность защитного поля – 0.
Прочность корпуса – 9.

Combat Utility Vehicle (CUV)

Изготовитель – «BTS Enterprises». Многоцелевой корабль. Имеет специальную функцию: нести на себе запас баллистического оружия для снабжения истребителей.


XQ1 Platform (PLT/1)

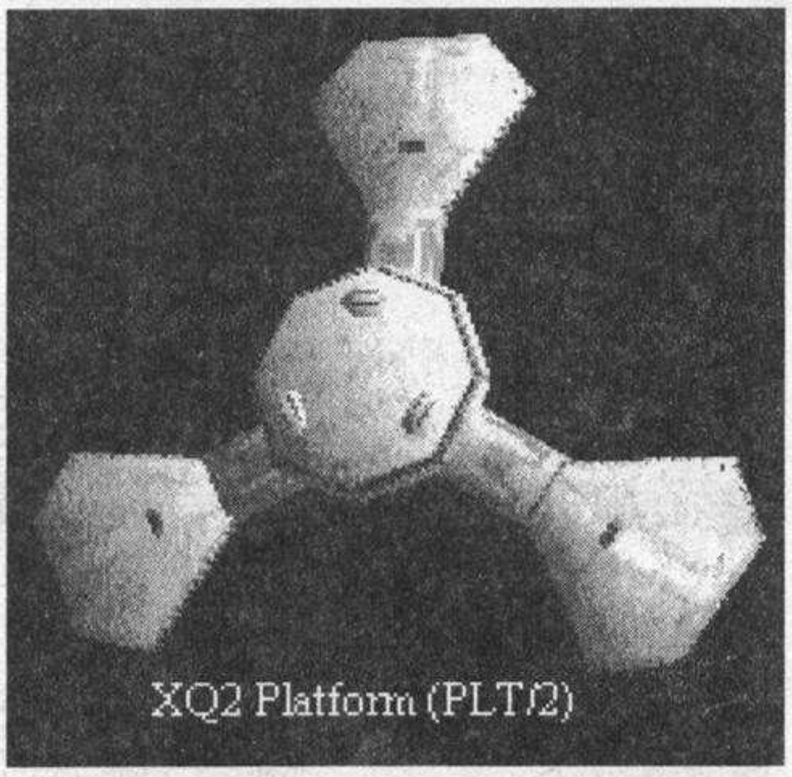
Длина – 29 м.
Экипаж – 1 чел.
Мощность защитного поля – 0.
Прочность корпуса – 7.

Платформы, используемые различными участниками конфликта

XQ1 Platform (PLT/1)

Изготовитель – «Bengel Shipbuilders». Аванпост, предпочитаемый навигаторами Империи. Может быть смонтирован в течении нескольких недель.

Длина – 500 м.
Экипаж – 1.123 чел.
Мощность защитного поля – 3.200.
Прочность корпуса – 1.520.


XQ2 Platform (PLT/2)

XQ2 Platform (PLT/2)

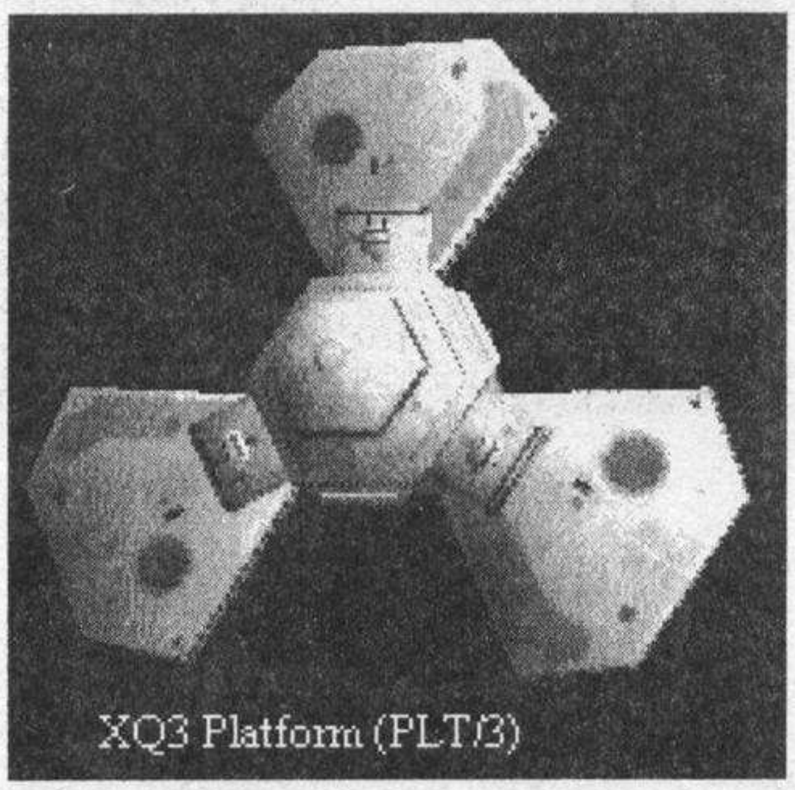
Изготовитель – «Bengel Shipbuilders». Типичный космический док. Его можно отыскать во многих внутренних сферах Империи.

Длина – 500 м.
Экипаж – 1.598 чел.
Мощность защитного поля – 3.200.
Прочность корпуса – 1.520.

XQ3 Platform (PLT/3)

Изготовитель – «Telgorn Corp.». Платформа, способная выдержать космический корабль размером с судно крейсерского класса.

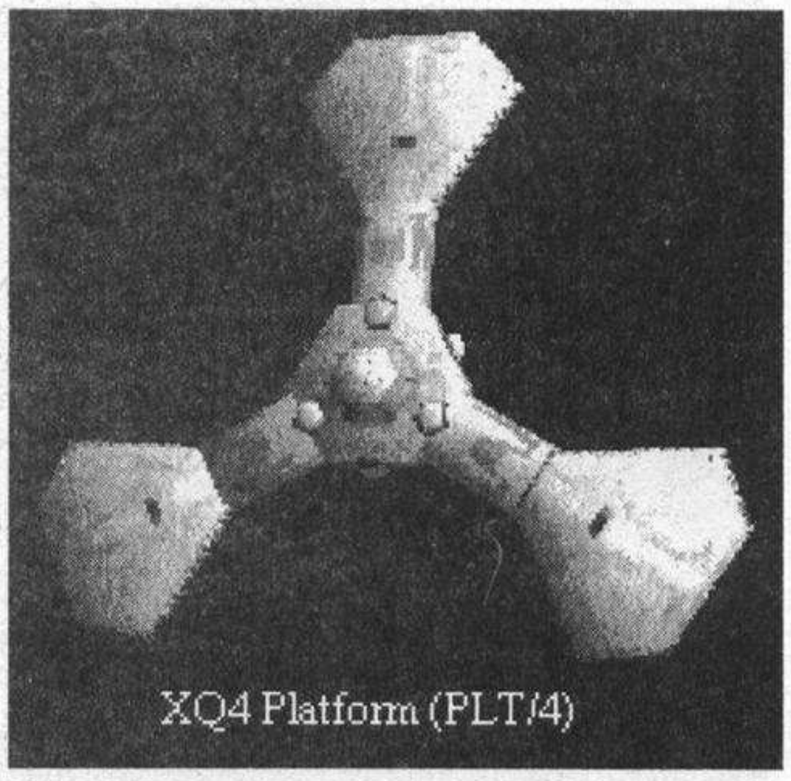
Длина – 500 м.
Экипаж – 2.450 чел.
Мощность защитного поля – 3.200.
Прочность корпуса – 1.520.

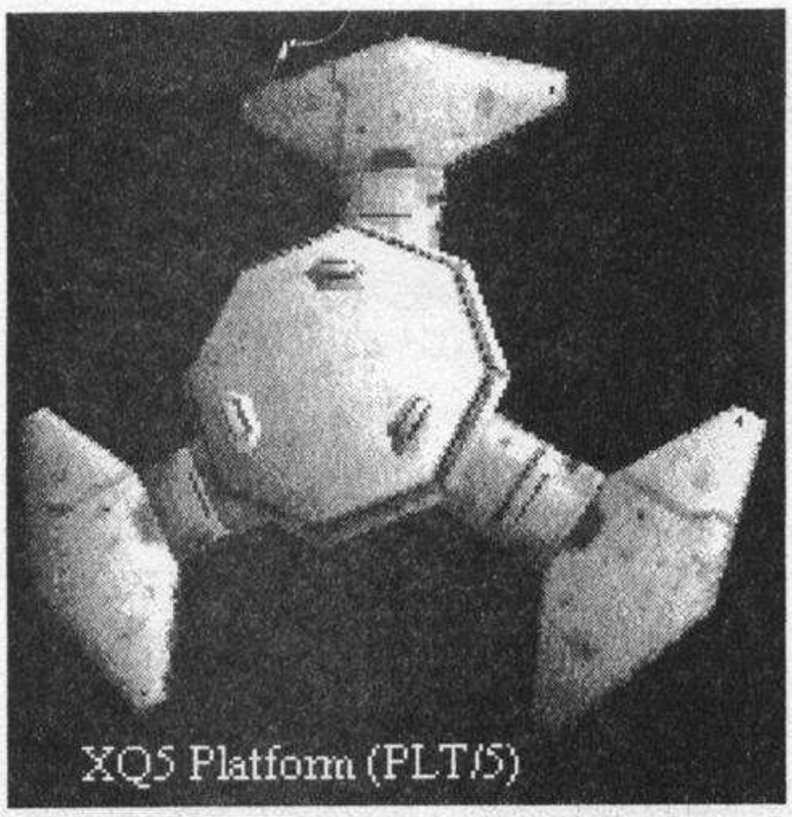

XQ3 Platform (PLT/3)

XQ4 Platform (PLT/4)

Изготовитель – «Xizor Transport Systems». Тяжелая платформа. Иногда используется как депо для грузов.

Длина – 500 м.
Экипаж – 2.601 чел.
Мощность защитного поля – 3.200.
Прочность корпуса – 1.520.


XQ4 Platform (PLT/4)


XQ5 Platform (PLT/5)

XQ5 Platform (PLT/5)

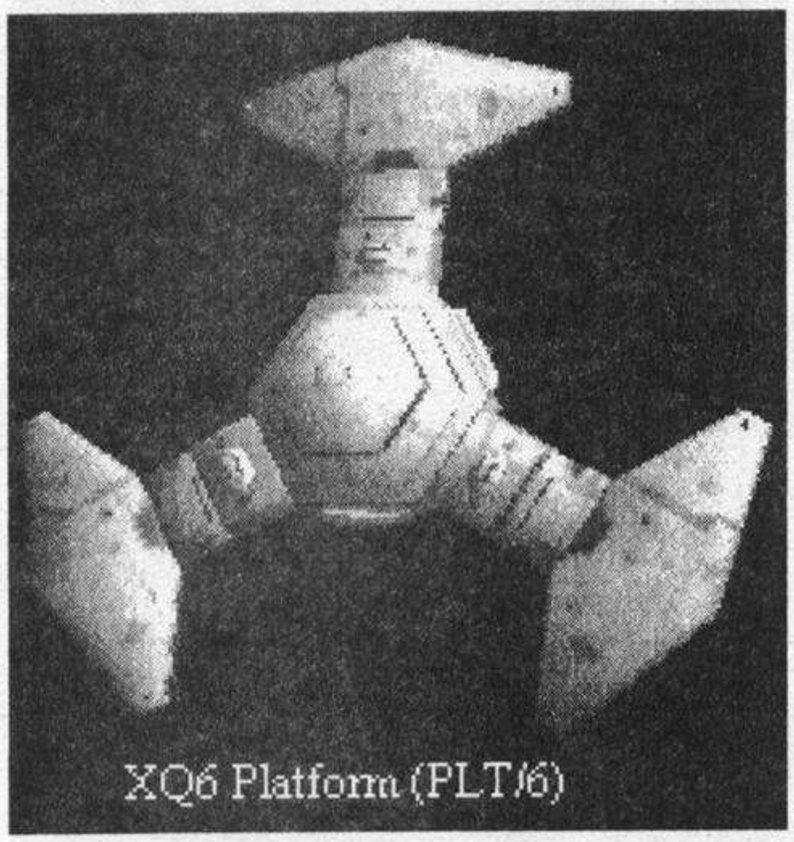
Изготовитель – «Telgorn Corp.». Эта платформа повсеместно используется в глубоком космосе. Предназначена для хранения больших грузов. Обычно используется исследовательскими кораблями в качестве промежуточной станции.

Длина – 500 м.
Экипаж – 3.109 чел.
Мощность защитного поля – 3.200.
Прочность корпуса – 1.520.

XQ6 Platform (PLT/6)

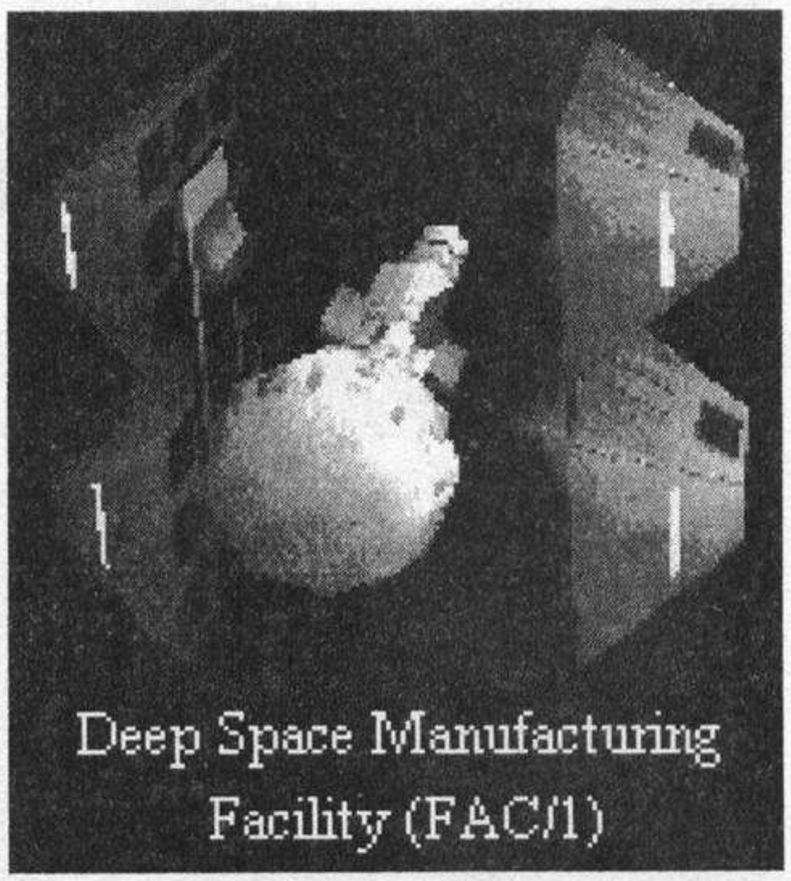
Изготовитель – «Telgorn Corp.». Модифицированная версия «PLT/5»: были добавлены огромные ниши-ангары и отделения для судовой команды.

Длина – 500 м.
Экипаж – 2.540 чел.
Мощность защитного поля – 3200.
Прочность корпуса – 1520.

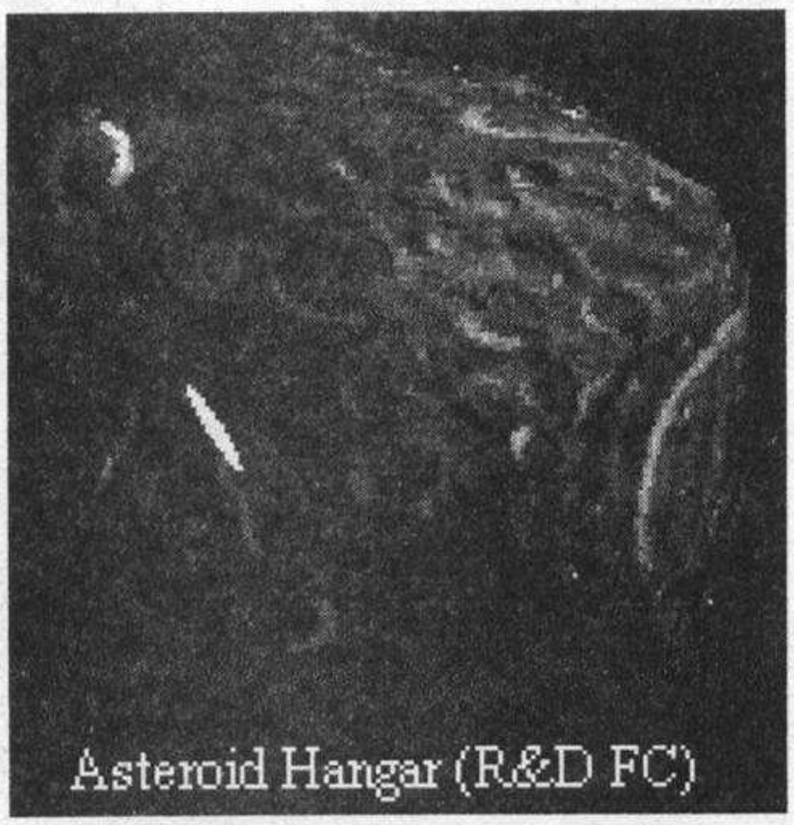

XQ6 Platform (PLT/6)

Deep Space Manufacturing Facility (FAC/1)

Изготовитель – «Kost & Ko Factories». Стандартная модульная разработка для производства оборудования в глубоком космосе. Обычно используется для производства таких дорогостоящих изделий, как специальные кристаллы или биотехническая продукция.


Deep Space Manufacturing Facility (FAC/1)

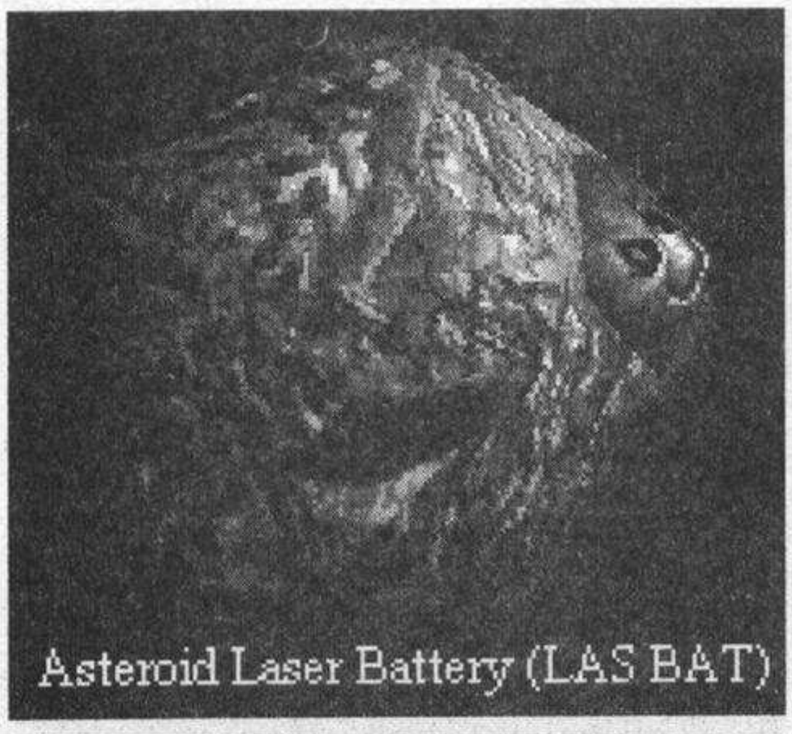
Длина – 976 м.
Численность экипажа варьируется.
Мощность защитного поля – 3.200.
Прочность корпуса – 1.520.


Asteroid Hangar (R&D FC)

Asteroid Hangar (R&D FC)

Изготовитель – «Byblos Drive Yards». Орбитальная станция. Обычно перерабатывает отработавшие астероидные мины.

Длина – 1.800 м.
Численность экипажа варьируется.
Мощность защитного поля – 3.200.
Прочность корпуса – 1.520.


Asteroid Laser Battery (LAS BAT)

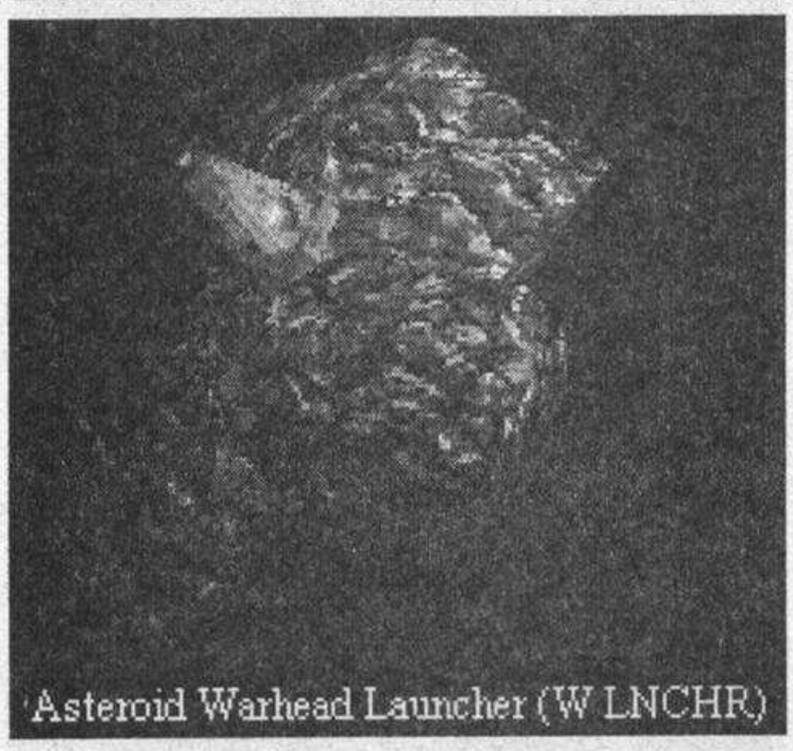
Asteroid Laser Battery (LAS BAT)

Изготовитель – «Byblos Drive Yards». Вооруженная платформа. Турболазер установлен на маленьком астероиде. Обычно используется около «R&D FC» в оборонных целях.

Длина – 230 м.
Экипаж – 5 чел.
Мощность защитного поля – 3.200.
Прочность корпуса – 1.520.

Asteroid Warhead Launcher (W LNCHR)

Изготовитель – «Byblos Drive Yards». Вооруженная платформа, обычно используемая около «R&D FC» в оборонных целях. Ракетная установка расположена на маленьком астероиде.


Asteroid Warhead Launcher (W LNCHR)

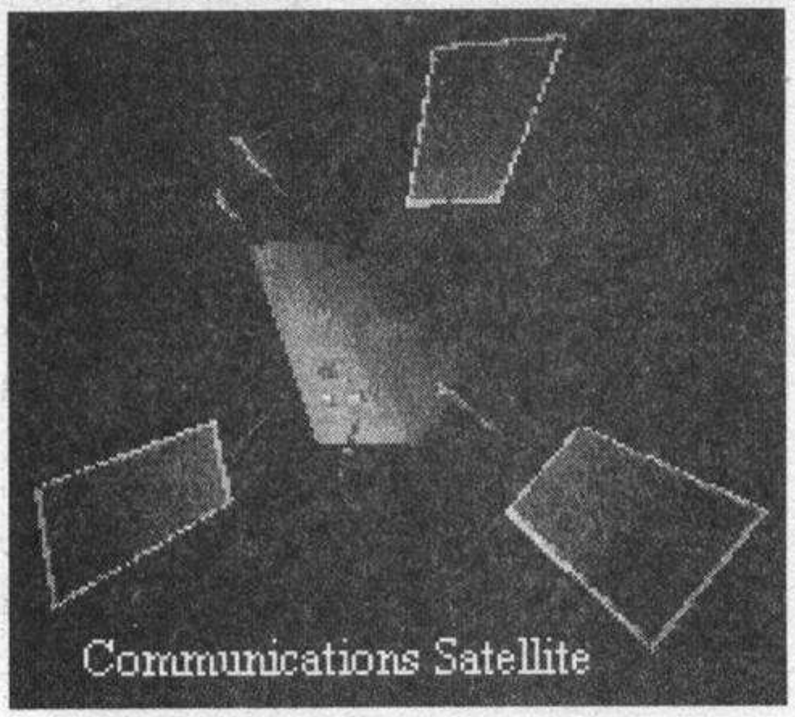
Длина – 179 м.
Экипаж – 5 чел.
Мощность защитного поля – 3.200.
Прочность корпуса – 1.520.

Спутники, используемые различными участниками конфликта

Communications Satellite

Изготовитель – «Ansible Inc.». Стандартный высокочастотный спутник связи. Используется во всей Галактике.

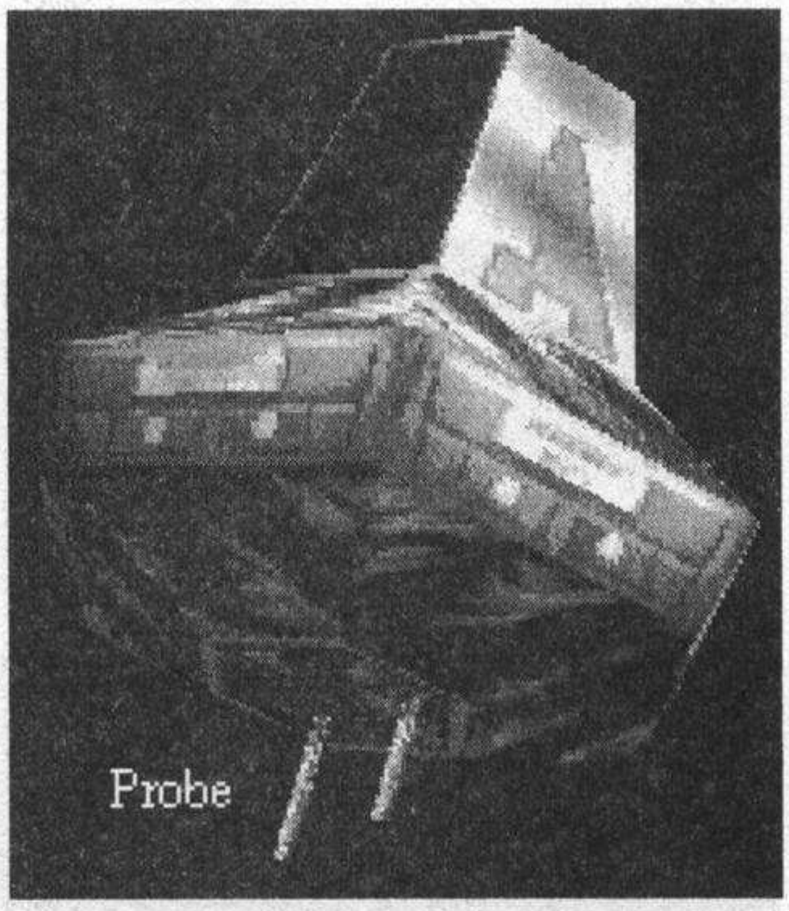
Мощность защитного поля – 0.
Прочность корпуса – 0.


Communications Satellite

Probe

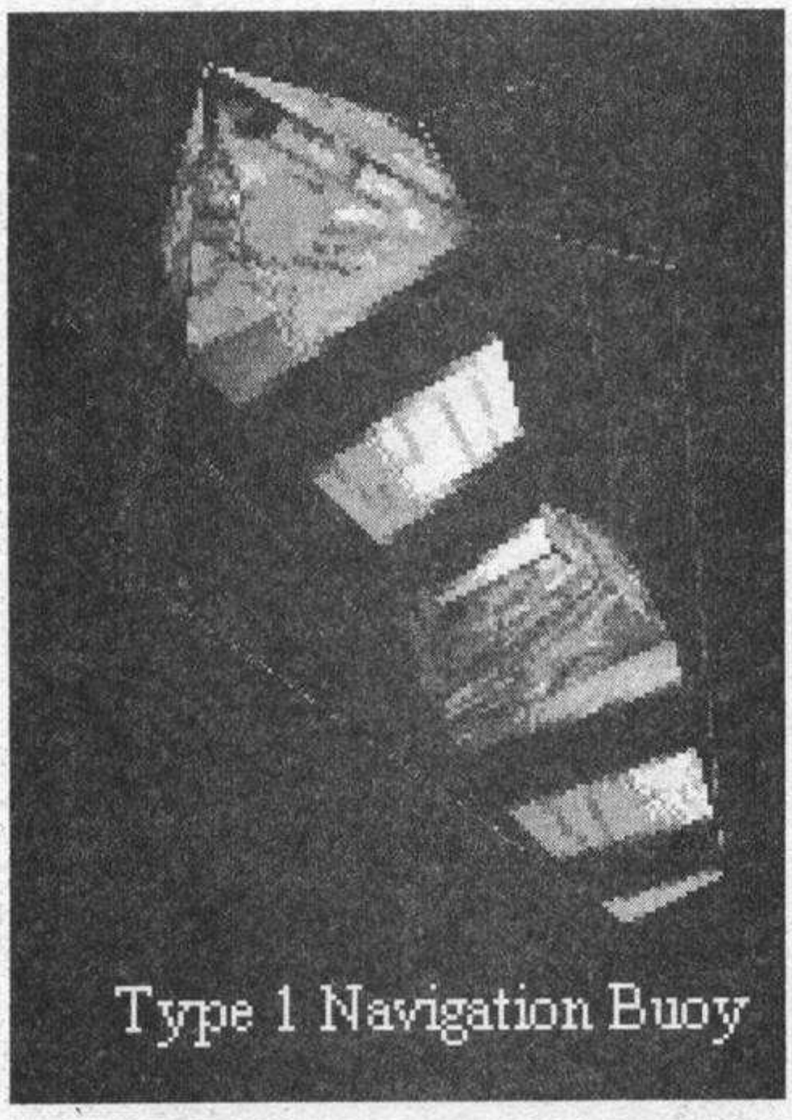
Изготовитель – «Arakyd Industries». Стандартный межзвездный исследовательский зонд.

Мощность защитного поля – 0.
Прочность корпуса – 0.


Probe

Type 1 Navigation Buoy

Изготовитель – «Ansible Inc.». Стандартный навигационный буй, используемый для определения местонахождения то-



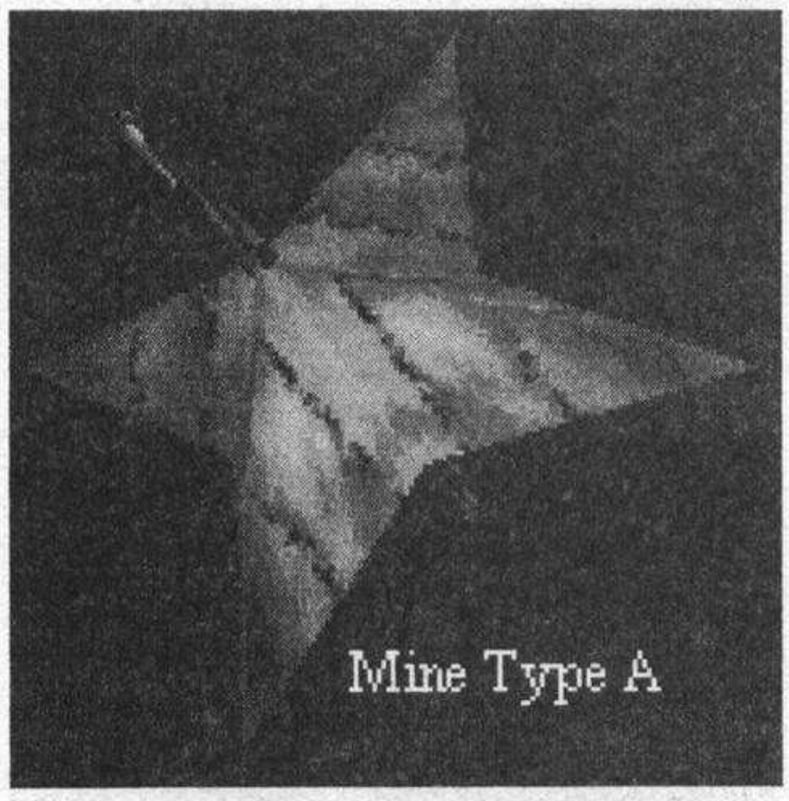
чек гиперпространственного перехода в различных секторах космического пространства.
Мощность защитного поля – 0.
Прочность корпуса – 0.

Космические мины, используемые различными участниками конфликта

Mine Type A

Изготовитель – «Arakyd Industries». Стандартная мина, вооруженная всенаправленной лазерной пушкой.

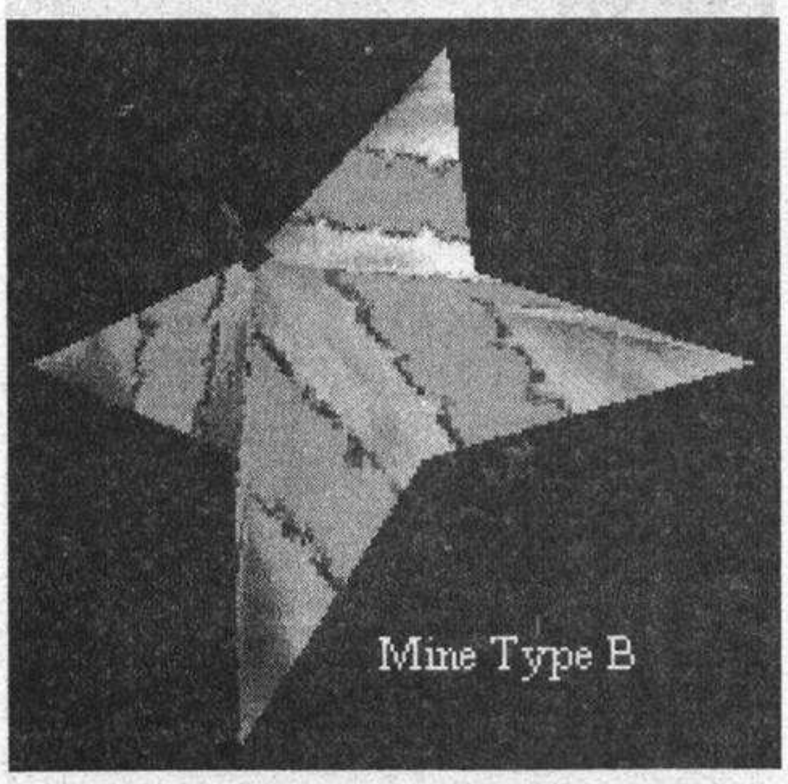
Мощность защитного поля – 0.
Прочность корпуса – 0.



Mine Type B

Изготовитель – «Arakyd Industries». Стандартная мина, вооруженная всенаправленной ионной пушкой.

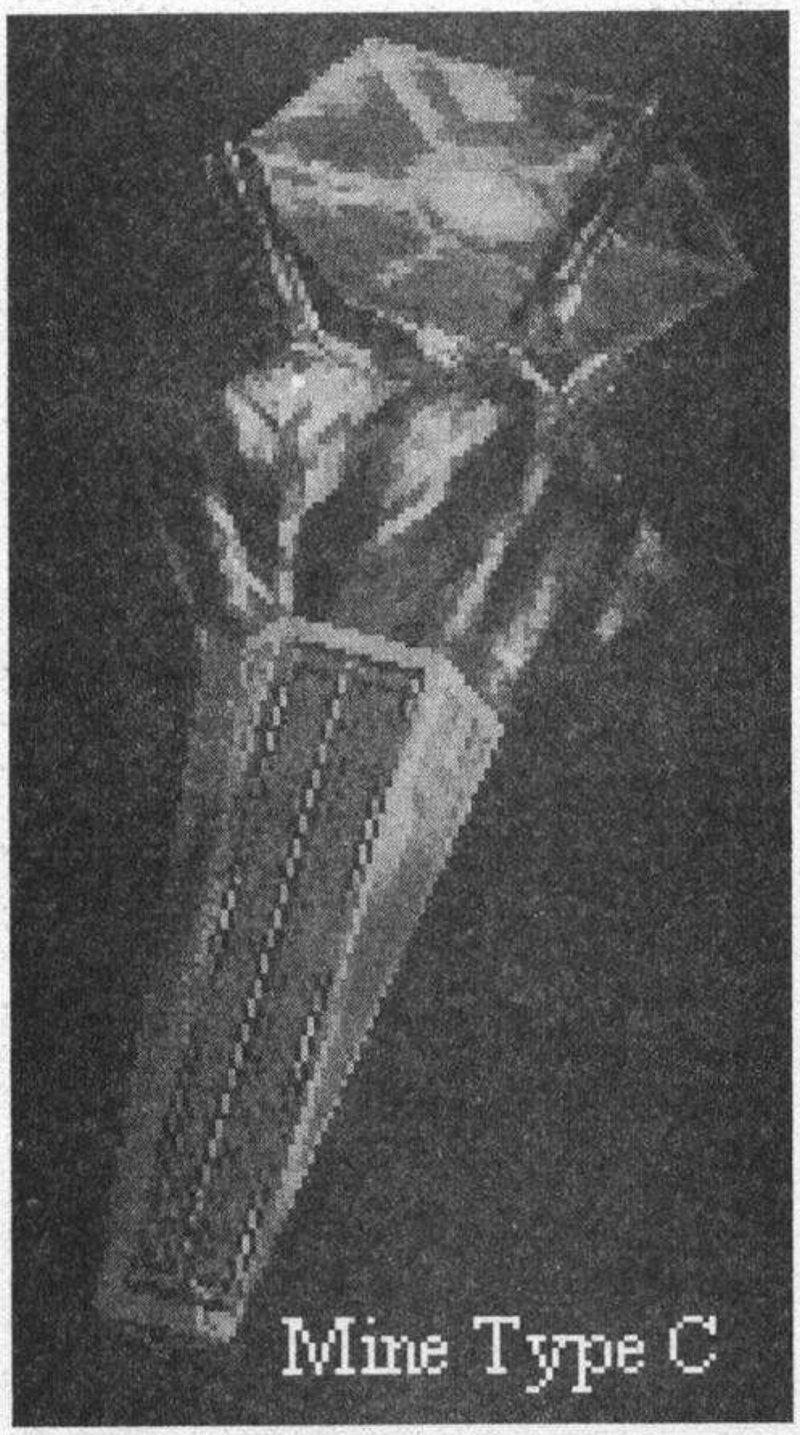
Мощность защитного поля – 0.
Прочность корпуса – 0.



Mine Type C

Изготовитель – «Arakyd Industries». Стандартная мина, вооруженная всенаправленной лазерной пушкой. После повреждения наносит ответный удар самонаводящейся ракетой.

Мощность защитного поля – 0.
Прочность корпуса – 0.



Прохождение (миссии)

Все миссии, кроме учебных, созданы исключительно для игры в режиме «Multiplayer». Вам дается ряд заданий, после выполнения которых сравниваются результаты. На основании данных статистики выбирается победитель (игрок или команда), которому выдаются призы и награды.

Миссии классифицированы по сложности: от учебных полетов до серьезных битв.

Вы можете выбрать тип миссии в зависимости от количества игроков: одиночная игра, два игрока и восемь игроков. Некоторые миссии различаются в зависимости от того, за кого вы будете играть: за Империю или за Повстанцев.

В нижней части экрана, на котором указана цель миссии, можно выбрать следующие установки (Mission Settings):

Difficulty – уровень сложности: «Easy» (легкая игра), «Medium» (средняя), «Hard» (трудная);

Randomize – случайности: включены или выключены;

Craft Waves – замена подбитого звездолета: «Unlimited» (без ограничений), «None» (запрещена), «Default» (по умолчанию);

Starfighter Collision – столкновения истребителей: включены или выключены.

Для каждой миссии вам выделяется истребитель. Если вы не хотите летать на корабле, предложенном вам программой, то после выбора миссии и установки всех опций нажмите кнопку «Begin» – и вы получите возможность выбрать из списка то, что вам больше нравится. Если вас все устраивает, нажмите кнопку «Quick Start» (быстрый старт) – и миссия начнет загружаться.

После загрузки миссии на экран будут выводиться подсказки: что нужно сделать, какую клавишу́ нажать и т. п. Хорошо тем, кто знает английский язык. Если вы не понимаете, что написано – доверьтесь компьютеру и нажимайте ту клавишу, которая будет выделена с двух сторон апострофами. Например, 'T' – для определения мишени.

Учебные миссии (Exercise)

Созданы для того, чтобы игрок мог ознакомиться с различными заданиями, которые встретятся ему в настоящей игре – в режиме «Multiplayer».

Одиночная игра

Миссии для одиночной игры на стороне Империи и миссии для одиночной игры на стороне Повстанцев совпадают. Вы должны выполнить одинаковые тренировочные упражнения, но на истребителях той стороны, которую себе выбрали.

Gunnery Training (учебная стрельба). Здесь вы научитесь наводить прицел на другие звездолеты и объекты. Используйте свое оружие, чтобы уничтожать их. После того как закончите с главными объектами, можете пострелять по радиоуправляемым мишеням.

Proton Torpedoes (протонные торпеды). Эта миссия научит вас уничтожать другие звездолеты с помощью торпед. Ваш звездолет вооружен протонными торпедами, и корабль снабжения способен пополнять ваши боеприпасы. Когда закончите с основными целями, появятся более трудные.

Shields and Minefield (защита и минное поле). Эта миссия учит вас эффективно управлять защитными системами, одновременно повышая мастерство стрелка. Очистите минное поле и проверьте несколько контейнеров.

Inspection (проверка). В этой миссии вы научитесь проверять другие звездолеты и идентифицировать их содержимое. Помогите создать безопасную зону вокруг вашей базы.

Concussion Missiles (ракеты). Вы научитесь блокировать другие истребители и уничтожать их, используя реактивные снаряды. Когда вы разделаетесь с основными мишенями, последующие атаки истребителей станут более сложными.

Heavy Rockets (тяжелые ракеты). Эта миссия позволит вам использовать тяжелые ракеты для блокировки и разрушения космических кораблей врага. Уничтожьте фрегат и несколько контейнеров.

Wingmen and Orders (ведомые и приказы). Научитесь следовать за своим командиром и блокировать множественные мишени. Защитите вашу платформу от атаки врага.

Два игрока. Повстанцы

Escort (сопровождение). Вам нужно сопроводить группу дружественных грузовых челноков, следующих к месту назначения.

Space Bombs (космические бомбы). Эта миссия научит вас работать совместно с другими игроками. Истребители «Y-Wings» должны помочь убрать несколько платформ, используя космические бомбы.

Custom Dogfight (бой истребителей-таможенников). Осмотр контейнеров с названиями кораблей вызовет атаку, потом еще одну. Каждая следующая атака – всё яростнее.

Disabling Training (выведение противника из строя). Используйте тяжелые космические бомбы, чтобы быстро снизить мощность защитного поля вражеских кораблей типа «Escort Carriers». Затем выведите их из строя для последующего захвата в плен.

Protect Escaping Rebel Frigate (защита отступающего фрегата Повстанцев). Небольшой конвой во главе с космическим кораблем «Nebulon-B Frigate» направлен на главную базу Повстанцев для пополнения запасов. Истребители «X-Wing» из Зеленой эскадрильи патрулируют территорию вокруг своего командного корабля и обеспечивают сопровождение.

Два игрока. Империя

Escort (сопровождение). Всё, как в миссии у Повстанцев.

Space Bombs (космические бомбы). Эта миссия учит вас работать совместно с другими игроками. Истребители «TIE Bomber» должны помочь убрать ряд платформ, используя космические бомбы.

Custom Dogfight (бой истребителей-таможенников). Осмотрите контейнеры с названиями кораблей, чтобы вызвать на бой соответствующие космолеты.

Disabling Training (выведение противника из строя). Миссия такая же, как и у Повстанцев.

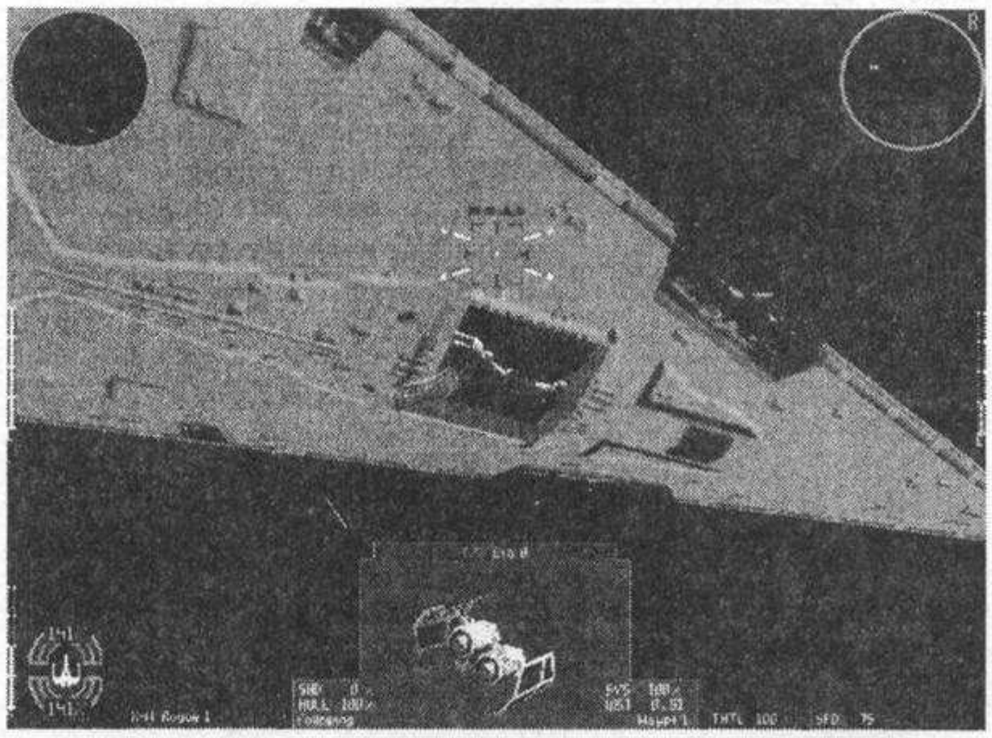
Warhead Interception (перехват самонаводящихся ракет). Защитите космический корабль «Interdictor Cruiser» от ракетных атак Повстанцев. Расстреливайте все летящие в вас самонаводящиеся ракеты и следите за тем, чтобы «Cruiser» успешно выполнил свое задание.

Восемь игроков. Повстанцы

Corvette Alley (аллея корветов). Войска Повстанцев блокировали большой конвой Империи, который практически не защищен. Чтобы причинить максимальный ущерб Империи, разрушьте конвой грузовых судов «Corellian Corvette» до того, как они прибудут в пункт назначения.

Defend Calamari Cruiser Liberty (освобождение «Calamari Cruiser»). Выполнив на имперской территории задание, космический корабль «Calamari Cruiser Liberty» оказался задержан кораблем Империи «Interdictor Cruiser Restrainer». Гиперуправление «Liberty» блокировано гравитационными излучателями «Interdictor»'а, а подкрепление Империи, способное атаковать уязвимый командный корабль эскадрильи Повстанцев, уже в пути. Эскадрилья Повстанцев должна разрушить «Restrainer» и обеспечить прикрытие для исчезновения «Liberty».

Rebel Capture of Corvette near ISD (повстанцы захватывают корвет около ISD). Грузовое судно «Corvette Assassin», перевозящее заключенных Повстанцев, пришвартовано к космическому кораблю «Star Destroyer Illustrious». Помогите войскам Повстанцев в их рискованной попытке захватить «Corvette» и освободить товарищей.



Rogue Squadron Attacks ISD Dominance (эскадрилья Повстанцев атакует превосходящий по силе ISD). Эскадрилье Повстанцев поручена неимоверно сложная миссия: справиться с космическим кораблем «Imperial Star Destroyer», используя только истребители «X-Wings».

Восемь игроков. Империя

Defend Imperial Star Destroyer Allecto (защита имперского «Star Destroyer Allecto»). Пока космический корабль империи «Star Destroyer Allecto» ожидает прибытия звездолета «Grand Moff Tarkin», его атакуют три эскадрильи истребителей Повстанцев. Берегите «Allecto» от серьезных повреждений, а то ему придется спасаться бегством.

Attack on Mon Calamari Cruiser near Ekuda (нападение на «Mon Calamari Cruiser» около «Ekuda»). Две эскадрильи истребителей Империи предприняли дерзкую атаку на вооруженный отряд Повстанцев во главе с космическим кораблем «Mon Calamari Cruiser Tano». Эскадрилья «Альфа» должна уничтожить вражеские истребители, пока эскадрилья «Тау» атакует «Cruiser». Все остальные космические корабли – вторичные мишени.

Поединки (Melees)

Игрока направляют в отдаленный уголок космоса, где действует закон «каждый за себя». Играют как по одному, так и командами из двух или четырех игроков. Победа присуждается лучшему игроку или лучшей команде (по статистике). За определенный промежуток времени нужно уничтожить как можно больше соперников или мишеней.

Участвуя в поединке на стороне Империи, вы должны будете выполнить те же миссии, что и сторонники Повстанцев.

Для всех

Basic Furball (основной поединок). Уничтожьте максимальное количество пилотов-соперников за самое короткое время. Специальный приз присуждается за уничтожение навигационного буя. Вам отводится 10 минут.

Furball with Wingmen (поединок с ведомыми). За предельно короткий промежуток времени уничтожьте как можно больше вражеских истребителей. Каждый пилот командует группой, состоящей из трех кораблей «FG». Прикажите вашим ведомым атаковать конкретную мишень или присматривать за вашим тылом. Они должны выполнять все, что вы прикажете. Специальный приз – за уничтожение навигационного буя. Временной лимит – 10 мин.

Furball in an Asteroid Cluster (поединок в астероидном секторе). Уничтожьте максимальное количество соперников как можно скорее. Сражение происходит среди астероидов: смотрите «под ноги». Специальный приз – за уничтожение навигационного буя. Временной лимит – 10 мин.

Furball for Two-Man Teams (поединок для команд из двух игроков). Четыре команды, каждая из двух игроков, должны уничтожить как можно больше соперников за определенное время. Та команда, которая отработает лучше, будет признана победителем. Временной лимит – 10 мин.

Furball in fn Asteroid Cluster for Two-Man Teams (поединок в астероидном секторе для команд из двух игроков). Четыре команды, каждая из двух игроков, должны уничтожить возможно большее количество соперников за определенное время, действуя среди астероидов. Временной лимит – 10 мин.

Furball with 2 Four-Man Teams (поединок для двух команд из четырех игроков). Две команды, каждая из четырех игроков, должны сразиться в открытом космосе, чтобы определить, какая из них является более эффективной боевой единицей. Убивай, или будешь убит! Победитель – тот, кто убьет больше. Временной лимит – 10 мин.

Стрельба

Pirate Targets (отстрел нарушителей). Большое количество беспилотных истребителей выводит на орбиту навигационный буй. Уничтожьте их как можно большее. Временной лимит – 10 мин.

Mineclearing (уничтожение мин). Уничтожьте максимальное количество мин типа «А» так быстро, как сможете. Учтите: мины быстро восстанавливаются. Временной лимит – 5 мин.

Turkey Shoot for Two-Man Teams («отстрел индюшек» для команды из двух игроков). Семь эскадрилий кораблей транспортного класса курсируют между двумя навигационными буями. Четыре команды должны уничтожить как можно больше транспортных кораблей, пока те не исчезли в гиперпространстве. Награды присуждаются в результате проверки мишеней. Временной лимит – 10 мин.

Специальный уровень

Destroy Rival's Supply Cache for Two-Man Teams (уничтожение тайника соперников командой из двух игроков). Каждая команда должна защитить содержимое тайника, состоящего из пяти грузовых контейнеров, одновременно пытаясь уничтожить контейнеры другой команды. Тайники заминированы минами типа «А».

Escort Duty for Two-Man Teams (сопровождение для команды из двух игроков). Каждая команда, состоящая из двух игроков, располагает двумя парами истребителей, сопровождающих три челночные группы по четыре атакующих цепи в каждой (всего – двенадцать звездолетов). Пусть один член команды остается со своими челноками, а другой охотится за челноками противника. Команда, которая сохранит больше челноков, – победитель.

Состязания (Tournaments)

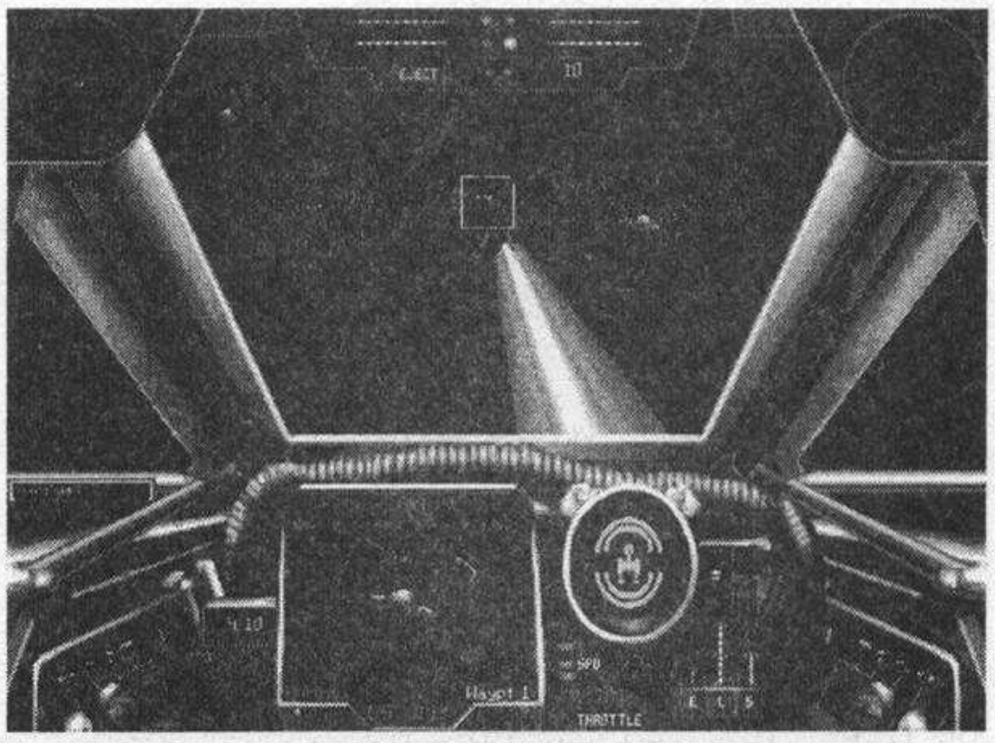
В состязании вам предложат набор заданий из поединка. Выигрывает пилот с наилучшей статистикой. Задания одинаковы для Повстанцев и для Империи.

Миссии рассчитаны как на самостоятельное осуществление, так и на игру в команде, состоящей из двух игроков.

Один против всех остальных

Free-for-All Triathlon (троеборье). Лучший пилот-истребитель будет выявлен по итогам трех поединков: каждый пилот против всех других пилотов. Вы должны пройти основной поединок, поединок с ведомыми и поединок в астероидном секторе.

Mixed Melee Pentathlon (пятиборье). В серии из пяти боев будет определен лучший пилот-стрелок. Вы должны пройти поединок в астероидном секторе, уничтожение мин, основной поединок, отстрел нарушителей и поединок с ведомыми.



Задания для команд из двух игроков

Attack & Defend Triathlon – 2 / Team (троеборье для команд из двух игроков). Эта серия миссий, состоящая из трех поединков, установит, какая пара пилотов составляет лучшую команду. Вы должны пройти «отстрел индюшек», поединок для команд и уничтожение тайника соперников.

Mixed Melee Pentathlon – 2 / Team (пятиборье для команд из двух игроков). Эти пять миссий потребуют от вас проявления высокого военного мастерства.

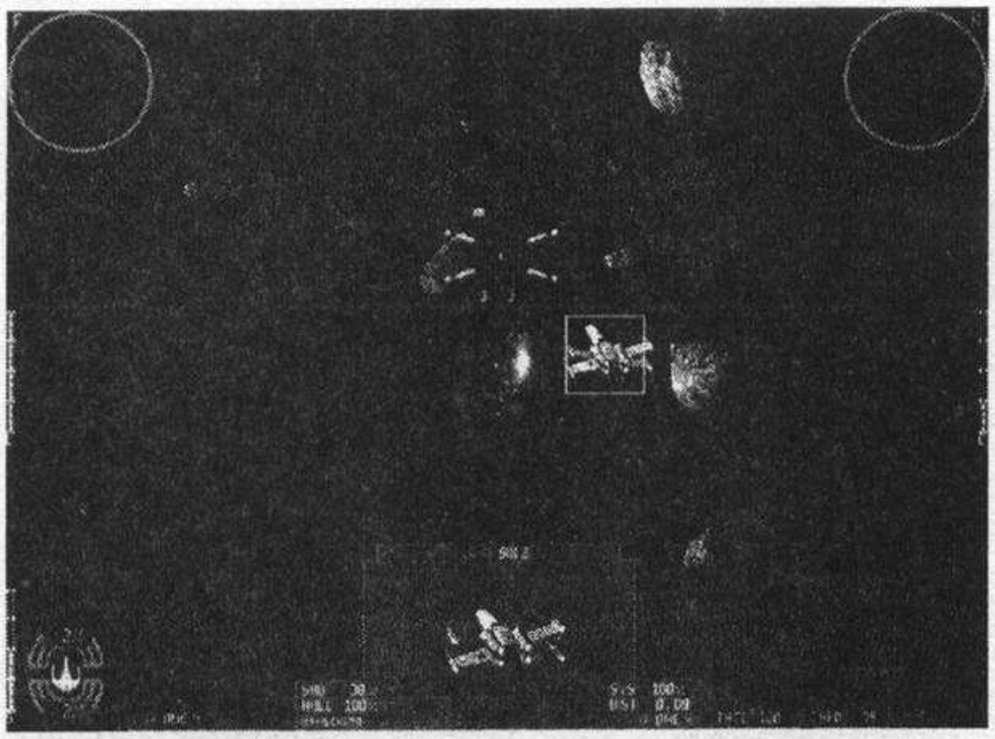
Для выполнения задания вы должны пройти поединок, «отстрел индюшек», сопровождение для команды, уничтожение тайника соперников, поединок в астероидном секторе.

Бои (Combat Engagements)

Бой-операция – это ряд отдельных миссий с определенными задачами: разведка, нападение, защита, сопровождение. Игрок может присоединиться к любой из воюющих сторон.

Операция Повстанцев «Quick Strike» (быстрый удар)

Attack on Imperial Factory Drekker (нападение на имперскую фабрику «Drekker»). Фрегат Повстанцев «Meteor» и несколько истребителей напали на промышленную установку Империи, находящуюся в глубоком космосе. Космический корабль «VSD Inexorable» отве-



тил на удар и должен отогнать Повстанцев до того, как они разрушат фабрику.

Ambush of Rebel Supply Recovery from Obran Cluster (засада на складе повстанцев, обнаруженном в секторе «Obran»). Империя подготовила засаду на тайном складе Повстанцев, обнаруженном в астероидном секторе. Империя должна помешать Повстанцам, чтобы те стащили не более одного грузового контейнера.

Attack on Tortali Platform (нападение на платформу «Tortali»). Истребители Повстанцев вынырнули из гиперпространства около платформы, снабжающей Империю. Они должны разрушить ее, избежав тяжелых потерь.

Ambush Arms Smugglers near Ytha'ac Cluster (засада на вооруженных контрабандистов около «Ytha»). Империя пытается прекратить перевозку грузов айрамскими (Airam) контрабандистами для Повстанцев. Последние должны обеспечить своим грузоперевозчикам выполнение их миссии.

Interdiction of Starfighter Deployment (предотвращение развертывания истребителей). Космический корабль имперского класса «Star Destroyer Dauntless» получил новое пополнение истребителей «TIE Advanced» с охраняемого промышленного объекта. Войска Повстанцев наносят опережающий удар, чтобы уничтожить истребители.

Attack on Rebel Convoy near Athega (нападение на конвой Повстанцев близ «Athega»). Имперские войска атакуют конвой Повстанцев, состоящий из грузовых судов «Corellian Corvette», пока те проходят нейтральную систему. Истребители Повстанцев должны обеспечить уход в гиперпространство хотя бы половине конвоя.

Rescue from Imperial Prison Ship Dargon (освобождение с имперского корабля-тюрьмы «Dargon»). Истребители Повстанцев возглавляют нападение, стремясь освободить своих товарищей из тюрьмы Империи, расположенной на космическом корабле «Dreadnaught Dargon». Их противники – несколько истребителей Империи.

Hit and Fade on Elliirad Platform (уничтожение платформы «Elliirad»). Легковооруженное грузовое депо около «Elliirad»'а – объект карательной операции Повстанцев.

Операция Империи «Clean Sweep» (полное уничтожение)

Drednaught Warlover Attacks Rebel Cargo Operation («Drednaught Warlover» атакует груз Повстанцев). Истребители Зеленой эскадрильи должны гарантировать, что их командный космический корабль «Mon Calamari Cruiser Valorous» вернет по меньшей мере четверть всех грузовых контейнеров (то есть два контейнера). Истребители имперского космического корабля «Drednaught Warlover» должны помешать этому.

Raid on Goibnui Platform (налет на платформу «Goibnui»). Истребители Повстанцев предприняли налет на имперское депо снабжения. Платформа должна быть разрушена с тем, чтобы специальные модифицированные тяжеловозы смогли собрать грузовые контейнеры рядом с ней.

Raid on Rebel Factory Koensayr 42 (налет на фабрику Повстанцев «Koensayr 42»). Специальные войска оперативного назначения Империи атакуют фабрику Повстанцев, находящуюся в глубоком космосе. Космический корабль Повстанцев «Escort Carrier Eleusis» только что прибыл, чтобы получить новые истребители. Он окажет помощь в защите фабрики.

Attack on Imperial-Class Star Destroyer Tormentor (нападение на имперский «Star Destroyer Tormentor»). Две эскадрильи истребителей Повстанцев атакуют космический корабль Империи «Star Destroyer Tormentor»,

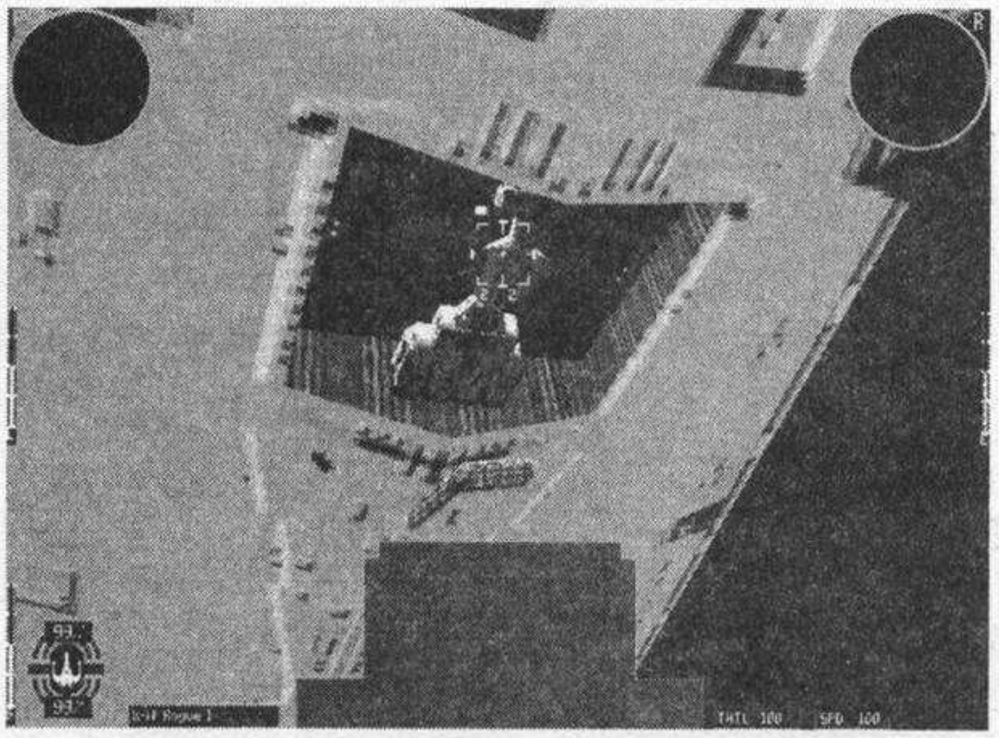
пока тот ожидает встречи со снабженческим конвоем. Истребители «TIE Advanced» должны перехватить Повстанцев и остановить их атаку.

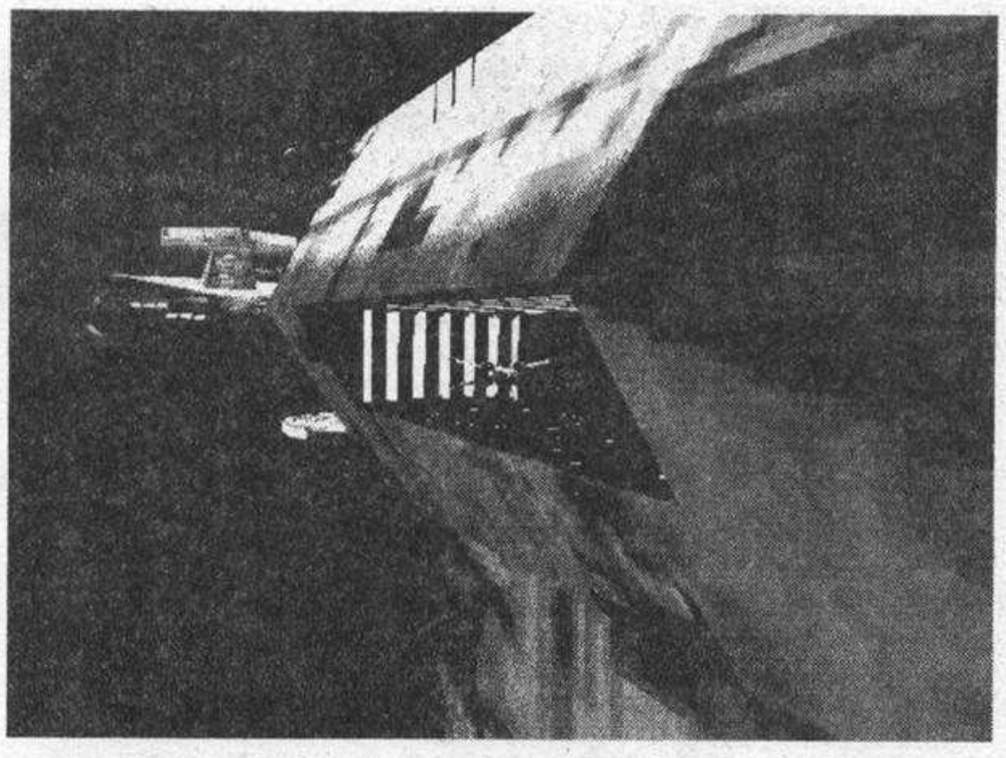
Ambush of Rebel Leader at Airam Platform (засада на лидера Повстанцев у платформы «Airam»). Грузовое судно Повстанцев «Corellian Corvette», сопровождаемое несколькими истребителями, пытается покинуть нейтральную платформу, увозя лидера Повстанцев. Империя посылает несколько истребителей «Assault Gunboats», чтобы захватить Повстанцев до того, как они смогут исчезнуть в гиперпространстве.

Raid Imperial Convoy near Atterol (налет на имперский конвой около «Atterol»'а). Имперский конвой, проходящий через систему Атерола (Atterol), стал мишенью Повстанцев. Повстанцы должны захватить как минимум один грузовой корабль и скрыться с ним. Империя должна воспрепятствовать этому и уничтожить или прогнать все войска Повстанцев.

Frigate Duel – Malevolent vs. Endeavor (дуэль фрегатов: «Malevolent» против «Endeavor»). Два космических фрегата класса «Nebulon-B» встретились лицом к лицу. У каждого по две дюжины истребителей. Кто восторжествует: мощь Повстанцев или маневренность Империи?

Attack on Victory-Class Star Destroyer Formidable (нападение на «Star Destroyer Formidable»). Космический корабль «Victory-Class Star Destroyer Formidable» атакован истребителями Повстанцев в системе «Delalt». Войска Империи должны обеспечить своему





командному кораблю спасение. В это время Повстанцы должны попытаться разрушить «Formidable» так, чтобы его потери составили не менее 66 % .

Битвы (Battles)

В каждой битве объединено до пяти миссий из раздела «Бои». Игрок, который выиграет наибольшее число заданий, побеждает. В установках миссий добавился еще один пункт – «Battle Length» (продолжительность битвы), где можно задать желаемое количество побед (wins): две, три или четыре.

Quick Strike (быстрый удар – операция Повстанцев). В попытке ослабить военную мощь Империи, Повстанцы взяли на себя инициативу и предприняли серию ударов против военных мишеней Империи. Они надеются разрушить их военное производство и расстроить снабженческие операции. Империя должна отразить эти попытки Повстанцев и нанести контрудары по базам Повстанцев, с которых те предпринимают свои нападения.

Clean Sweep (полное уничтожение – операция Империи). Империя намерена привлечь Повстанцев к суду за военные преступления. Во исполнение этого замысла силы имперской навигации проводят кампанию по поиску и полному уничтожению всех цитаделей Повстанцев. Империя расчитывает разбить Повстанцев одним массированным ударом. Повстанцы же полагают, что эта кампания – прекрасная возможность расквасить нос хвастливым имперским навигаторам. Их войска полностью готовы к мощному контрудару.

Need for Speed 2

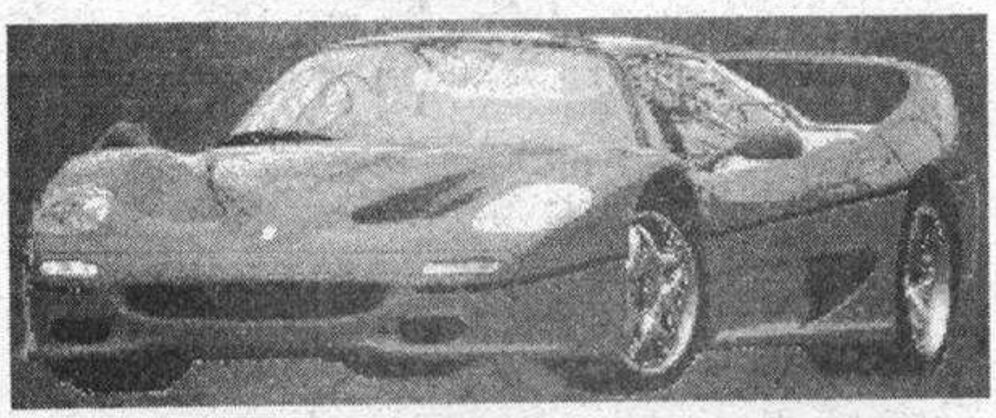
Разработчик: Electronic Arts | 1997 | Издатель: Electronic Arts

Данная игра – это продолжение одного из лучших гоночных симуляторов «Need For Speed», завоевавшего в свое время первые места во многих хит-парадах. Для тысяч геймеров слова «Need for Speed» стали синонимом азарта, желания играть без конца, игромании. Основное отличие второй части от первой – это улучшенная графика, новые трассы и машины, отличный звук.

Реальность происходящего на экране полностью захватывает игрока. Автомобиль ведет себя как настоящий: колеса, пробуксовывая, оставляют на асфальте следы резины; при резком торможении вас выносит за пределы трассы; при столкновении вы переворачиваетесь вместе с автомобилем... Одним словом, масса впечатлений. Все это дополняется отлично сделанными звуковыми эффектами: рев мотора, который при наборе скорости переходит в шум; скрежет и визг тормозов; звуки аварии, заставляющие зажмуриться... В главном меню играет музыка в стиле «техно», а в процессе самой игры звучат произведения классиков, очень динамично сочетающиеся с происходящим на экране.

Трассы второй версии игры отлично оформлены. При желании вы даже можете добавить линию горизонта. В видеосъемках использована графика SVGA с высоким разрешением. Появилось много высококачественных слайдов, которые можно просмотреть в меню «Player cars».

Есть еще несколько новинок: например, возможность изменять цвет автомобиля. При желании вы можете ломать ограждения и передвигать на трассе различные объемные предметы.



Режим «Multiplayer» позволяет одновременно участвовать в игре нескольким участникам – до 11 человек. Режим «Split screen» предназначен для разделения экрана и клавиатуры для игры вдвоем. Этот режим не требует ни сети, ни модемов.

К основным недостаткам этой игры можно отнести высокие требования, предъявляемые к компьютеру. Для «Need For Speed – II» нужен очень мощный компьютер.

Операционная система – Windows 95 + Microsoft DirectX 3.00.

Процессор – не ниже Pentium 90.

Оперативная память – 16 Мб.

Видеоплата – 1 Мб или 2 Мб.

Минимально необходимый объем дискового пространства – 10 Мб (желательно – 130 Мб).

Привод CD-ROM – двухскоростной (лучше четырехскоростной).

Другие принадлежности – клавиатура, джойстик, мышь, звуковая плата.

Инсталляция и запуск

Как только вы вставите компакт-диск в дисковод, загрузится файл «AUTORUN.EXE». Выберите «Install».

Вы можете выбрать один из нескольких вариантов инсталляции: минимальный (10 Мб), стандартный (70 Мб), максимальный (130 Мб), для игры по сети (75 Мб).

Если Microsoft DirectX 3.0 у вас не установлен, на вопрос, инсталлировать ли его, отвечайте «Yes».

На вопрос о том, помещать ли иконку с игрой на рабочий стол, ответьте по своему усмотрению.

Играть можно только в Windows 95, игра запускается из меню «Программы». Перед каждым запуском игры не забывайте вставить компакт-диск с «Need For Speed – II» в дисковод.

Главное меню

Загрузив игру, после видеозаставки вы попадете в главное меню, состоящее из нижеперечисленных пунктов.

GAME SETUP – установки игры:

game mode – тип игры («one player» – один игрок, «split screen» – разделение экрана, «modem» – игра по модему, «serial link» – игра «компьютер-компьютер» через нуль-модемный кабель, «network» – сетевая игра);

race type – тип состязания («single race» – одна трасса, «tournament» – турнир, «knockout» – все трассы по порядку);

style – стиль («simulation» – симулятор, «arcade» – аркадная игра);

catch up – включение и выключение функции «догнать» (для режима «Multiplayer»).

Если вы согласны с выбранными установками, то нажмите «Done» (выполнить), иначе – «Cancel» (отменить).

LOCATION – трасса:

track – определение трассы;

laps – количество кругов;

track info – информация о трассе;

track records – лучшие результаты на данной трассе.

PLAYER CAR – ваша машина:

car – выбор автомобиля;

transmission – коробка передач («automatic» – автоматическое и «manual» – ручное переключение коробки передач);

color – изменение цвета автомобиля;

graph – графическое представление характеристик автомобиля;

settings – установки (для других игроков);

showcase – информация по данному автомобилю.

OPPONENTS – соперники:

car – выбор автомобиля («random» – случайный выбор соперников);

number – количество соперников («none» – нет, «one» – один, «full grid» – полный состав);

skill level – уровень мастерства соперников («beginner» – новички, «advanced» – профессионалы);

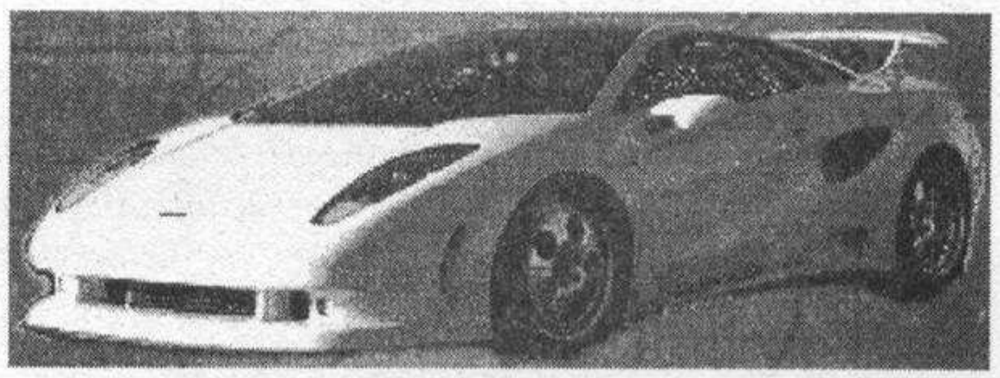
traffic – соблюдение правил дорожного движения, наличие полиции, светофоров, других автомобилей.

OPTIONS – установки:

speedometer – спидометр (км/ч или мили/ч);

audio – настройка звука (для меню и для трассы, звуковые эффекты, звуки мотора и др.);

controls – управление («setup» – определение управляющих клавиш, «steering sensitivity» – чувствительность рулевого управления);



load/save – сохранение (save), загрузка (load) и удаление (delete) турнира, сохранение, показ (view) и удаление записи;

graphics – параметры графики: «window size» (**F1**) – размер экрана (полный, средний, маленький), «image quality» (**F2**) – четкость изображения, «view distance» (**F3**) – показ дистанции (не показывать, близко, частично), «horizon» (**F4**) – наличие линии горизонта; если у вас маломощный компьютер, выбирайте минимальные или средние значения этих параметров графики; а показ линии горизонта лучше отключить;

credits – информация о создателях игры.

EXIT – выход из игры.

Клавиши для PC

← – левый поворот;
→ – правый поворот;
↑ – педаль газа;
↓ – педаль тормоза;
Пробел – ручной тормоз;
A – повышение передачи;
Z – понижение передачи;
C – включение другой видеокамеры;
H – звуковой сигнал;
B – вид сзади.

Кнопки для PlayStation

✖ – акселератор; переход в подменю;
▲ – изменение положения камеры; возврат в предыдущее меню;
● – ручной тормоз; помощь;
■ – тормоз;
L1 – вид спереди;
L2 – сигнал;
R1 / R2 – переключение скоростей (при использовании ручной коробки передач);
START – «пауза» и вызов меню.

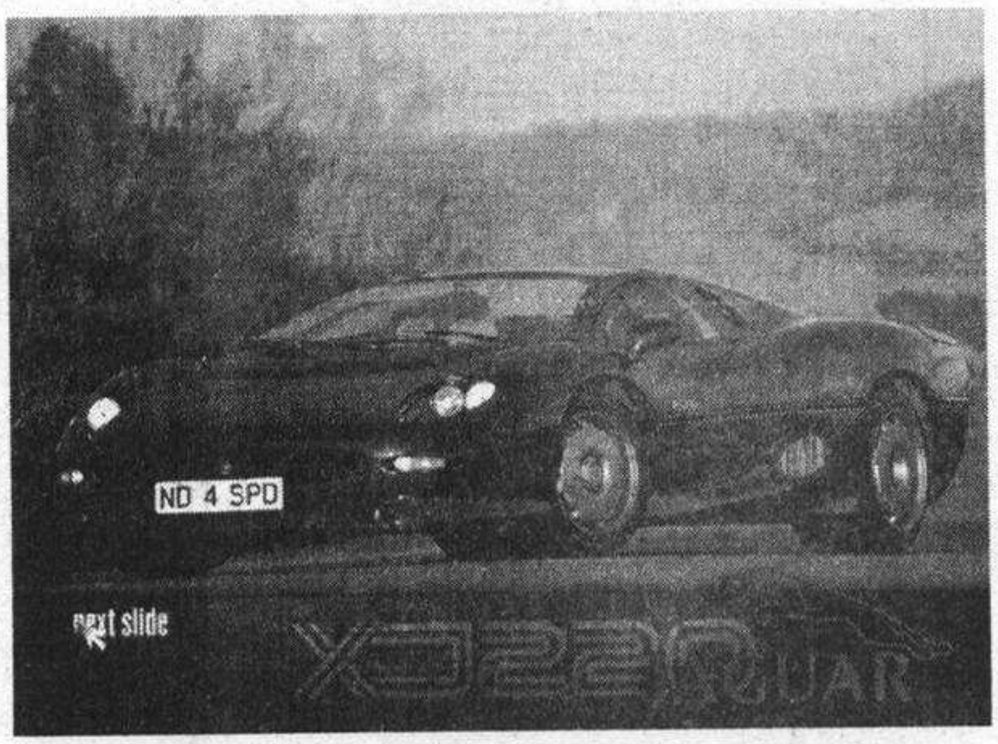
Автомобили

В гонках участвуют автомобили восьми разных типов, что позволяет поклонникам той или иной автомобильной фирмы выбрать себе автомобиль по вкусу. А любители быстрой езды по достоинству оценят технические данные предложенных транспортных средств.

Создатели игры предлагают вам поездить либо на очень дорогих автомобилях, выпускаемых в ограниченных количествах, либо на вообще недоступных простым смертным прототипах. Прототип – это автомобиль, созданный для отработки новых идей. После тщательных испытаний прототип уничтожается.

Jaguar XJ 220

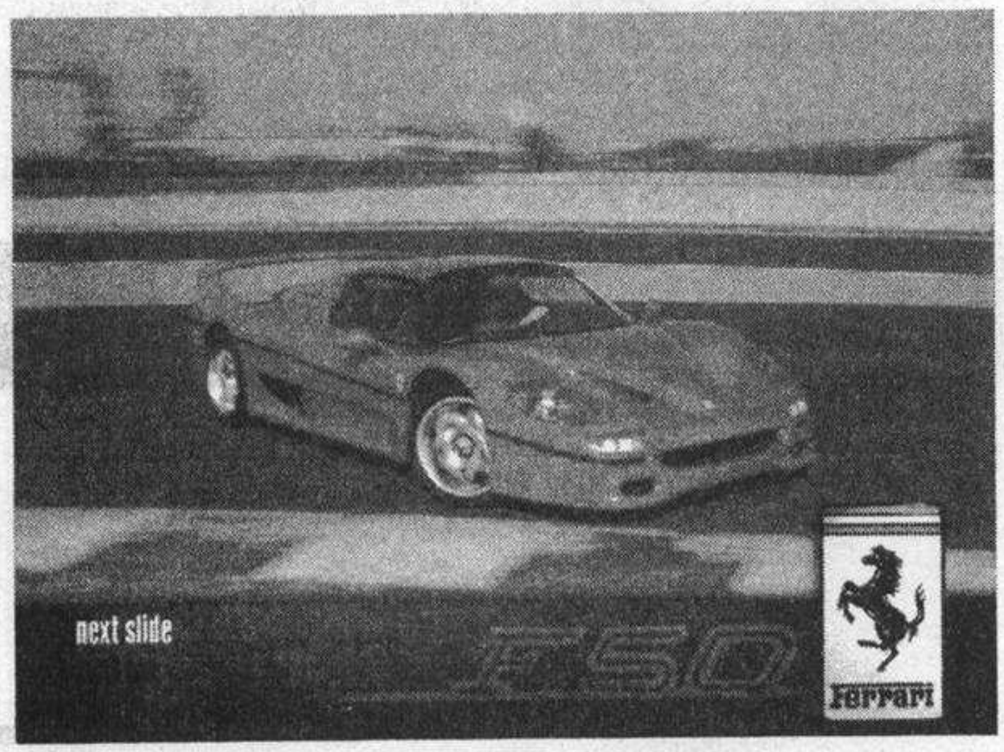
Цена – 339.000 долларов. Тип серийный.
Вес – 3.241 фунт (1.471 кг).
Максимальная скорость – 213 мили/ч (340 км/ч).
Разгон до 60 миль/ч (96 км/ч) – за 3,4 сек., до 100 миль/ч (160 км/ч) – за 7,9 сек.



Трансмиссия ручная.
Коробка передач пятискоростная.
Объем двигателя – 3.497 куб. см.
Мощность двигателя – 542 л. с.

Ferrari F50

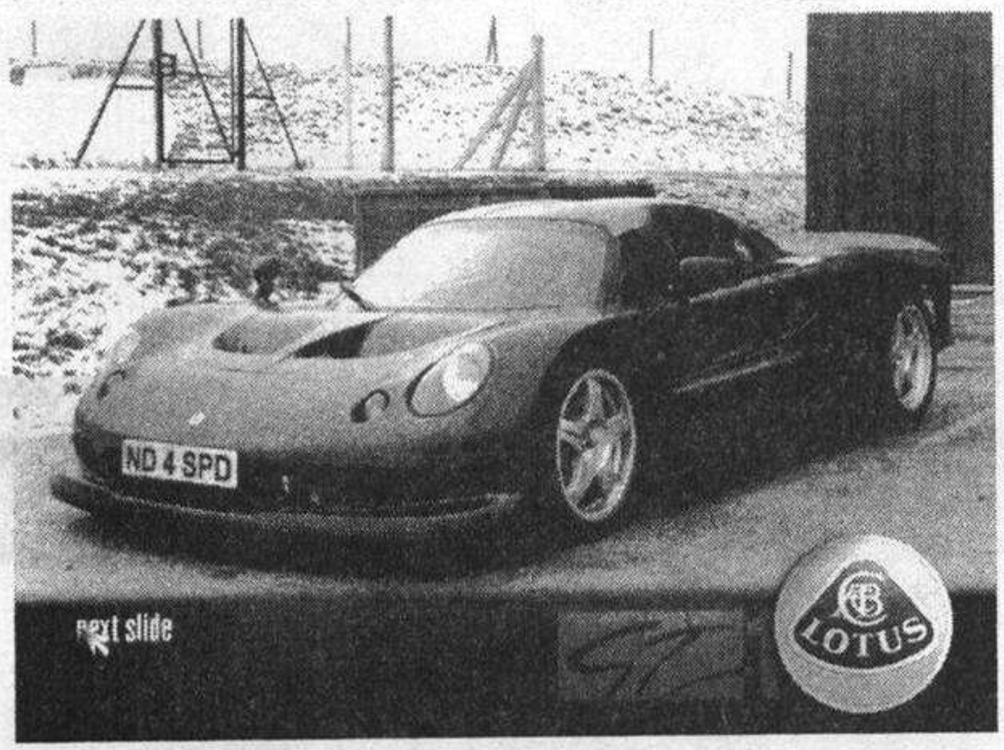
Цена – 500.000 долл. Тип серийный.
Вес – 3.080 фунтов (1.400 кг).
Максимальная скорость – 202 мили/ч (323 км/ч).
Разгон до 60 миль/ч – за 3,7 с.,
до 100 миль/ч – 6,0 с.
Трансмиссия ручная.



Коробка передач шестискоростная.
Объем двигателя – 4.700 куб. см.
Мощность двигателя – 513 л. с.

Lotus GT1

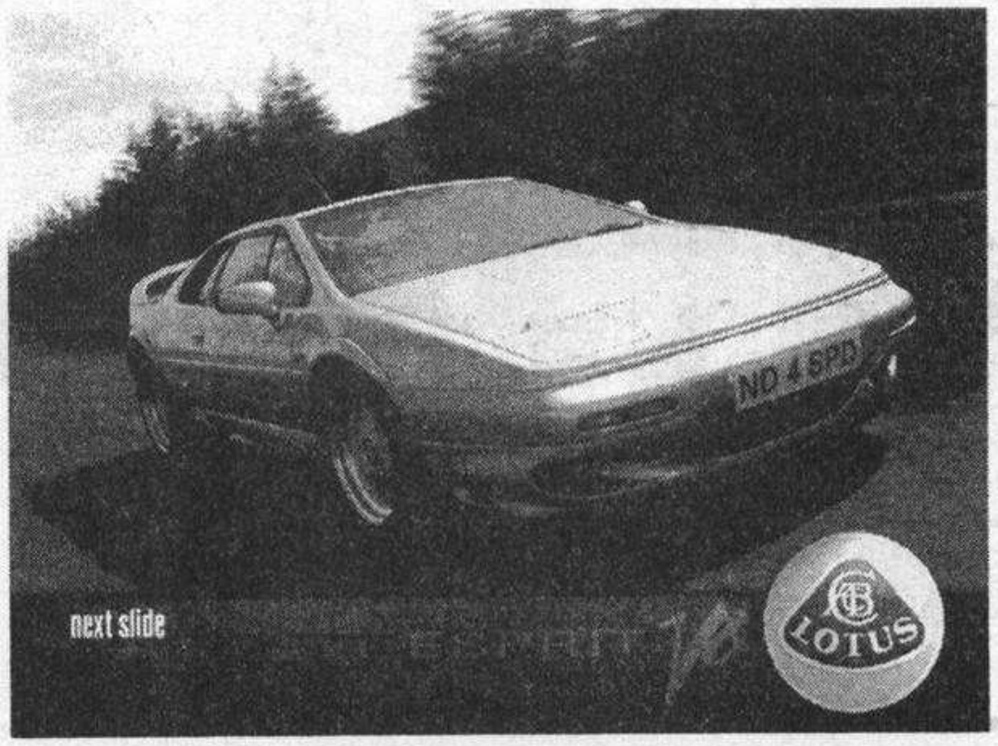
Цена – 645.000 долл. Прототип.
Вес – 2.315 фунтов (1.050 кг).
Максимальная скорость – 195 миль/ч (312 км/ч).
Разгон до 60 миль/ч – за 3,8 с.,



до 100 миль/ч – за 9,0 с.
Трансмиссия ручная.
Коробка передач шестискоростная.
Объем двигателя – 3.506 куб. см.
Мощность двигателя – 350 л. с.

Lotus Esprit V8

Цена – 82.000 долл. Тип серийный.
Вес – 3.042 фунта (1.380 кг).
Максимальная скорость – 175 миль/ч (280 км/ч).
Разгон до 60 миль/ч – за 4,8 с.,



до 100 миль/ч – за 10,5 с.
Трансмиссия ручная.
Коробка передач пятискоростная.
Объем двигателя – 3.506 куб. см.
Мощность двигателя – 350 л. с.

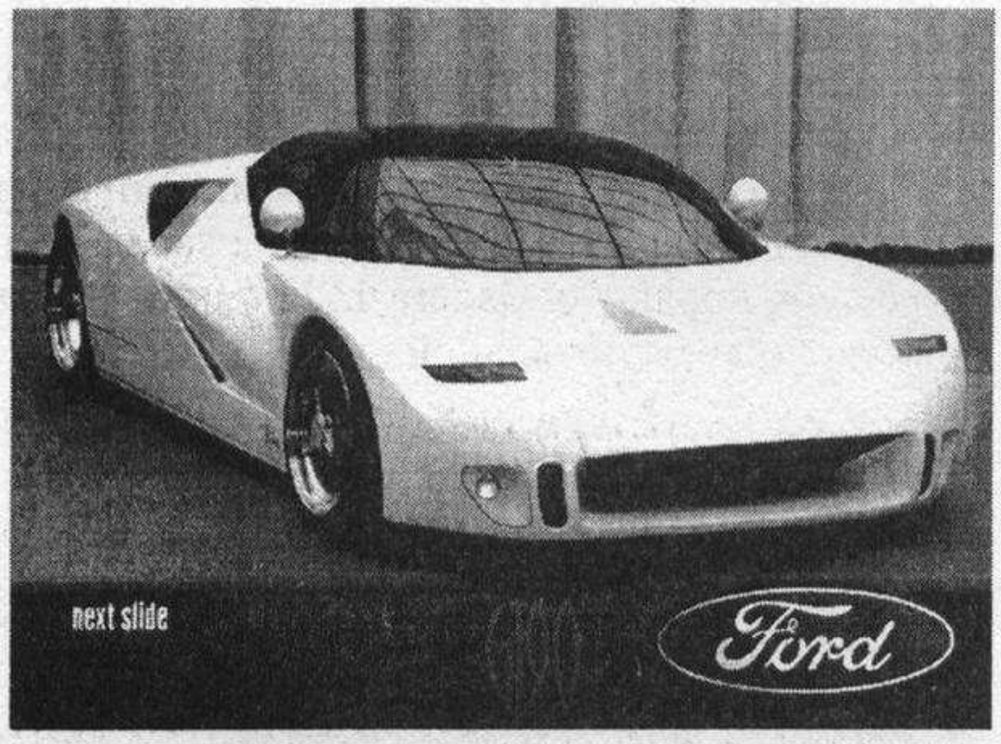
ItalDesign Cala

Не для продажи. Прототип.
Вес – 2.844 фунта (1.300 кг).

Максимальная скорость – 181 миля/ч (290 км/ч).
Разгон до 60 миль/ч – за 5,9 с.,
до 100 миль/ч – за 10,9 с.
Трансмиссия ручная.
Коробка передач шестискоростная.
Объем двигателя – 3.900 куб. см.
Мощность двигателя – 400 л. с.

Ford GT90

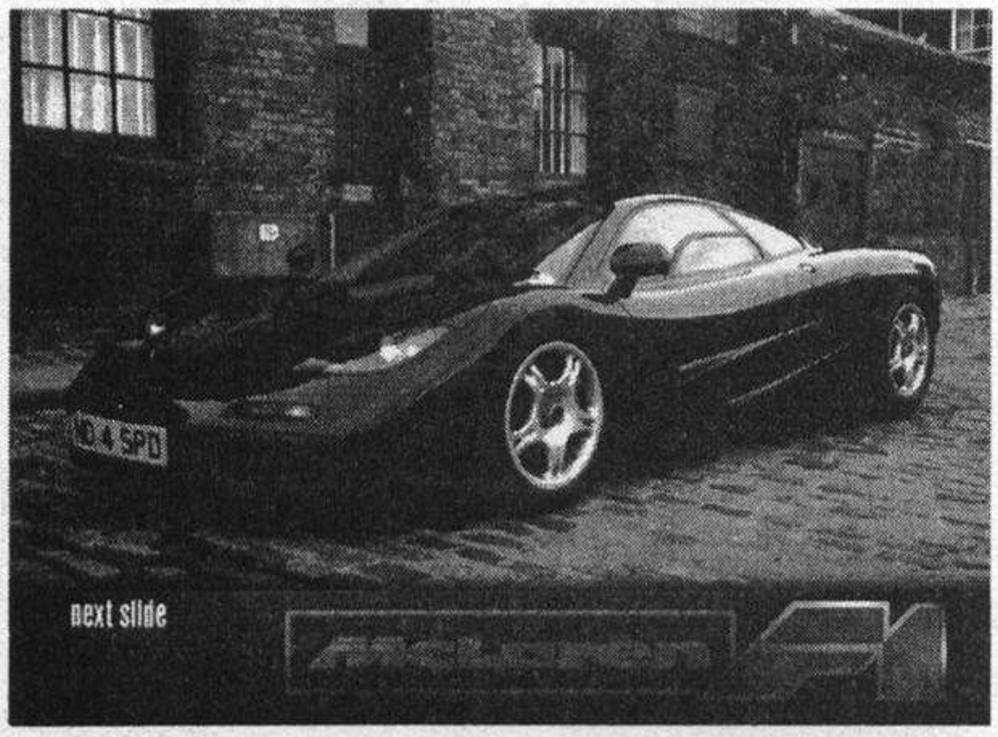
Не для продажи. Прототип.
Вес – 3.200 фунтов (1.450 кг).
Максимальная скорость – 220 миль/ч (352 км/ч).



Разгон до 60 миль/ч – за 3,1 с.,
до 100 миль/ч – за 6,2 с.
Трансмиссия ручная.
Коробка передач пятискоростная.
Объем двигателя – 5.927 куб. см.
Мощность двигателя – 720 л. с.

McLaren F1

Цена – 873.000 долл. Тип серийный.
Вес – 2.509 фунтов (1.140 кг).
Максимальная скорость – 231 миля/ч (370 км/ч).
Разгон до 60 миль/ч – за 3,2 с.,
до 100 миль/ч – за 6,3 с.



Трансмиссия ручная.
Коробка передач шестискоростная.
Объем двигателя – 6.064 куб. см.
Мощность двигателя - 627 л. с.

Isdera Commendatore 112i

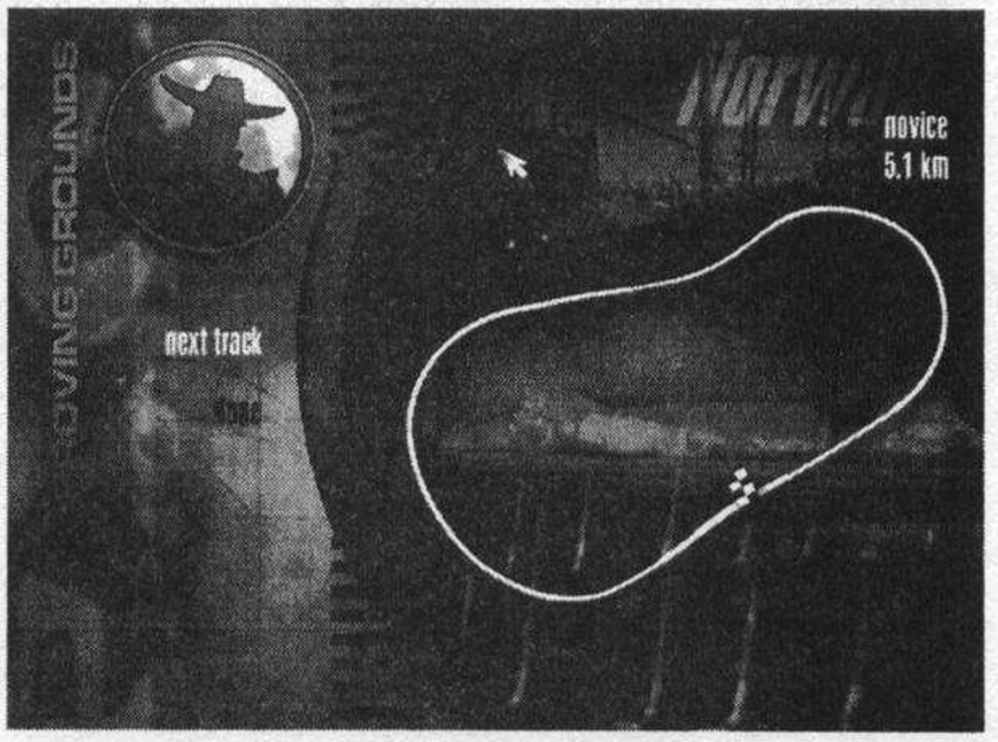
Цена – 485.000 долл. Прототип.
Вес – 3.256 фунтов (1480 кг).

Максимальная скорость – 212 мили/ч (340 км/ч).
Разгон до 60 миль/ч – за 4,0 с.,
до 100 миль/ч – не указано.
Трансмиссия ручная.
Коробка передач шестискоростная.
Объем двигателя – 6.000 куб. см.
Мощность двигателя – 408 л. с.

Трассы

Вполне может быть, что предложенные в игре «местные» трассы не очень-то соответствуют географическим реалиям, но зато они радуют глаз буйством красок и разнообразием ландшафта.

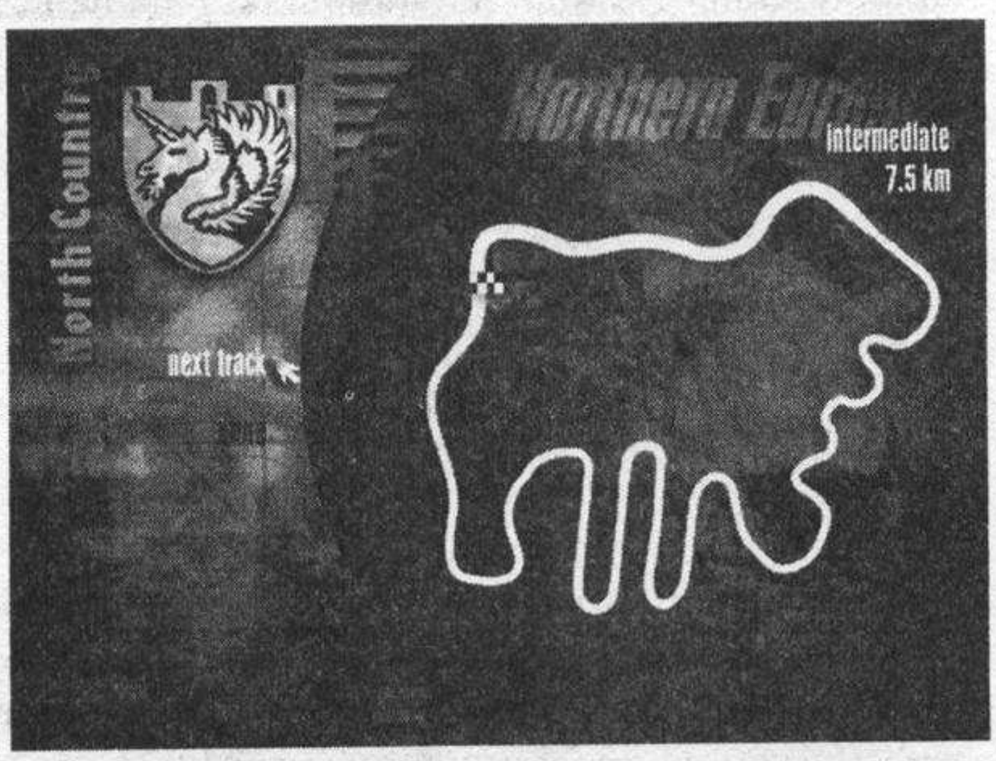
Протяженность ***трассы «Proving Ground» (Норвегия)*** – 3,2 мили (5,1 км). Это одна из самых простых и высокоскоростных трасс. Здесь нет крутых поворотов и неожиданностей на дороге. Используйте на этой трассе «McLaren F1»: вы сможете вполне насладиться скоростными качествами данного автомо-



биля. Сложность трассы по десятибалльной системе – 2.

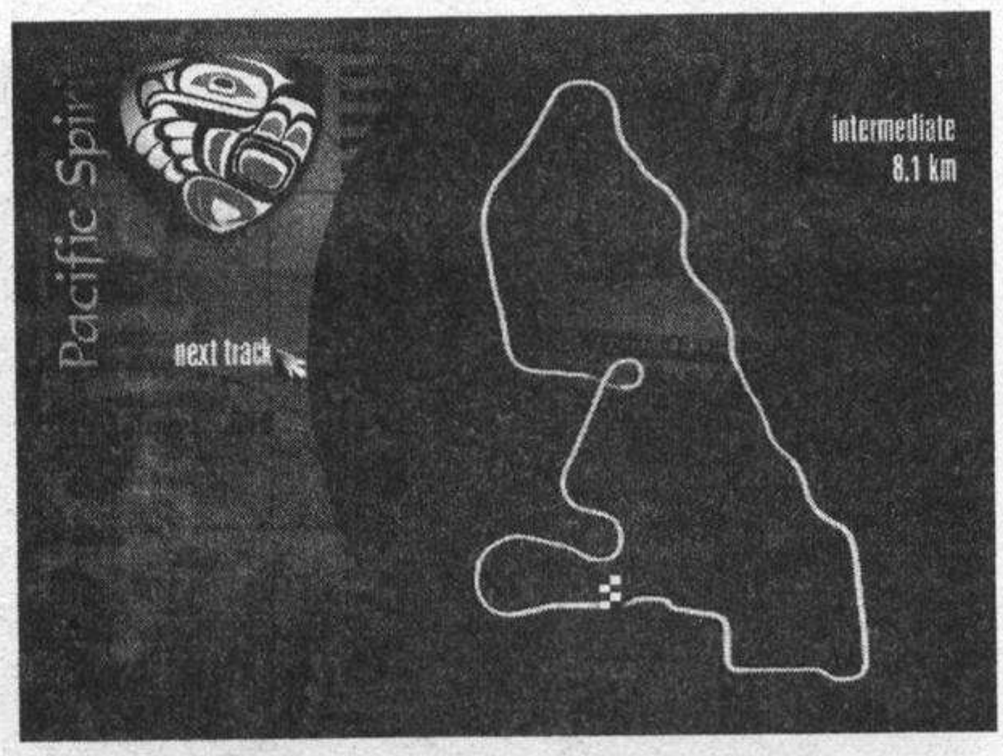
Протяженность ***трассы «Outback» (Австралия)*** составляет 4,7 мили (7,5 км). Вы проедете по улицам Сиднея, заедете в пригород и немного покатаетесь в пустыне. Единственная опасность, подстерегающая вас на этой трассе – внезапное раздвоение дороги с препятствием посередине. Сложность трассы по десятибалльной системе – 4.

Трасса «North Country» (Северная Европа). Ее протяженность – 4,7 мили (7,5 км). Трасса



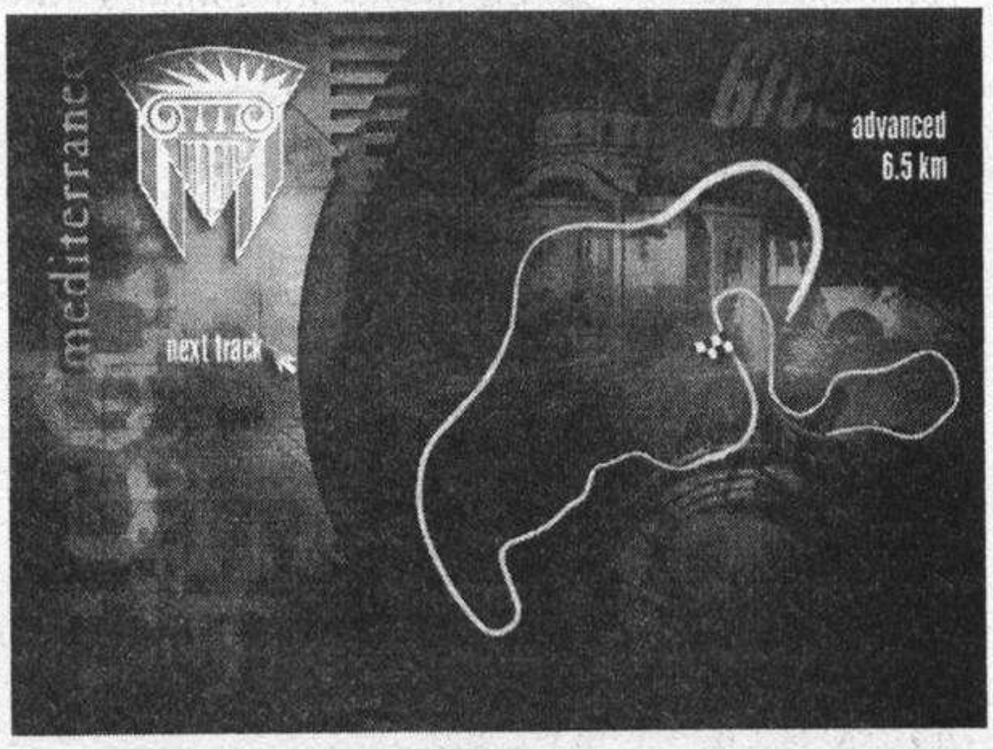
изобилует сложными крутыми поворотами. Широкие участки сменяются узкими проселочными дорогами, а асфальт чередуется с булыжником. Круг заканчивается туннелем с бетонным разделителем посередине. Сложность по десятибалльной системе – 7.

Трасса «Pacific Spirit» проложена ***в Канаде***. Протяженность – 5,0 миль (8,0 км). Основная

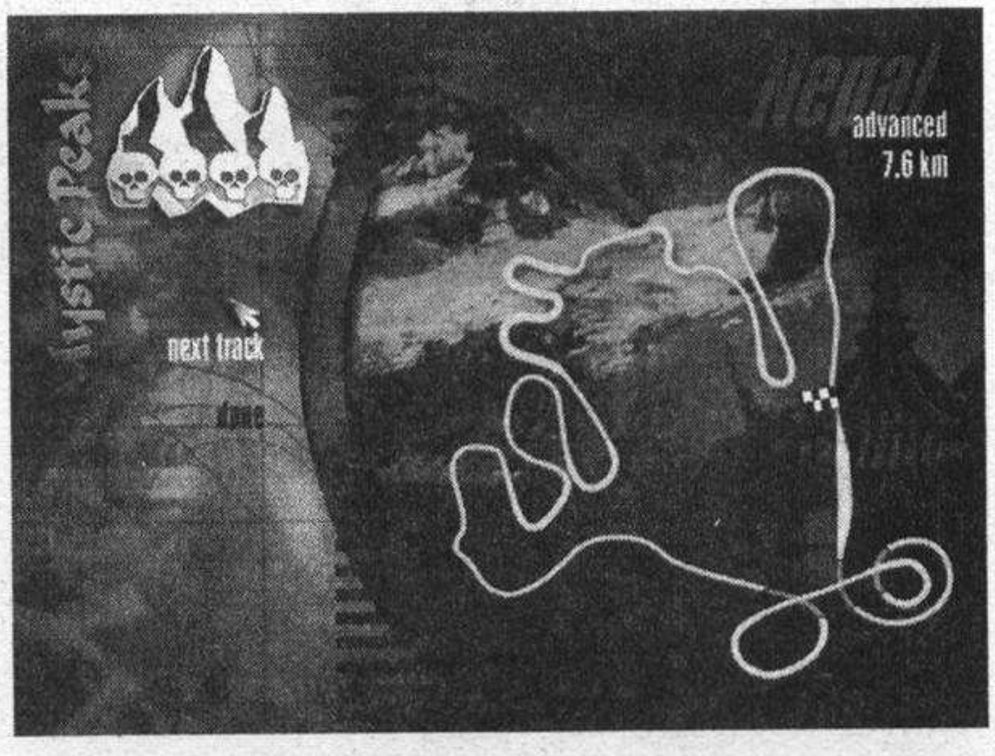


трудность трассы состоит в том, что она (трасса) постоянно петляет, поэтому на высокой скорости автомобиль сильно заносит. Кроме того, постоянные спуски и подъемы снижают видимость. Наиболее устойчиво на данной дороге себя проявила «Isdera 112i». Сложность трассы по десятибалльной системе – 9.

Протяженность ***трассы «Mediterraneo» (Греция)*** – 4,0 мили (6,4 км). «Лучше гор могут быть только горы, на которых еще не бывал». Точнее про эту трассу не скажешь. Ее сложность по десятибалльной системе – 8.



Трасса «Mystic Peaks» (Непал) – самая короткая (3,2 мили или 5,1 км), но и самая трудная. Узкая дорога из булыжника сменяется заснеженным участком. На дороге валяются большие деревянные ящики. Высокие горы и неожиданные повороты сильно снижают видимость на дороге. А «на десерт» вам приготовили сюрприз: туннель с огромными колоннами



посередине. Для этой трассы берите нескоростную и тяжелую машину. На наш взгляд, подходит «ItalDesign Cala». Сложность трассы по десятибалльной системе – 10.

Пароли

Если вы хотите использовать секретный автомобиль или выбрать дополнительную трассу, в главном меню наберите один из предложенных паролей:

Пароли для PC

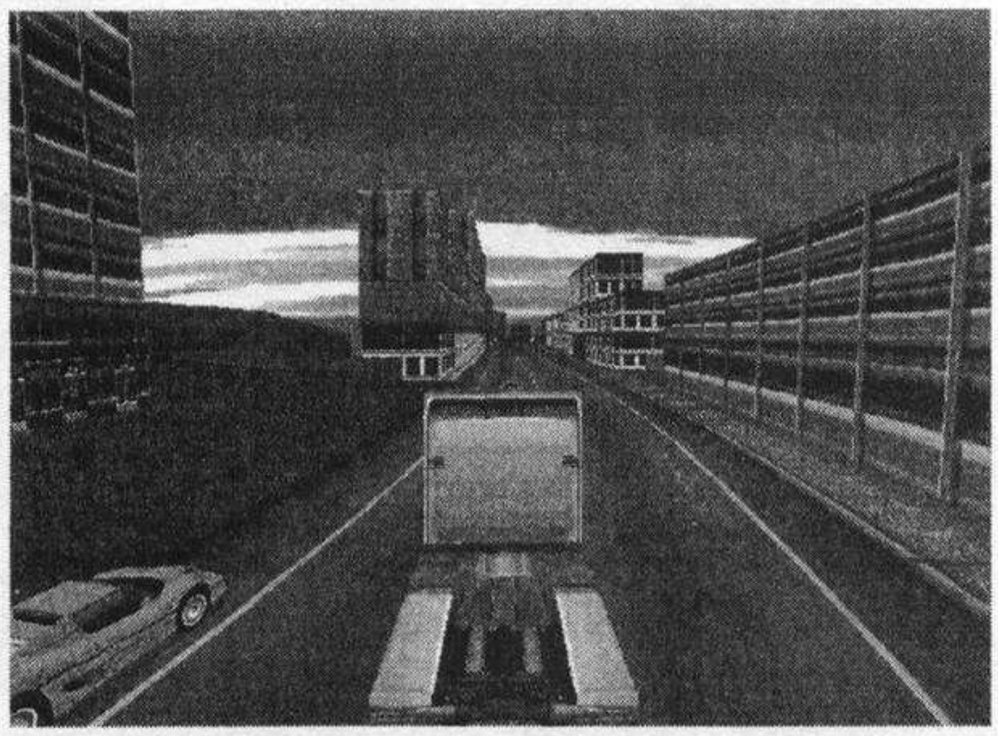
ARMYTRUCK	–	армейский грузовик;
BMW	–	БМВ;
BUS	–	школьный автобус;
COMMANCHE	–	мини-грузовик;
JEEPYJ	–	джип;
LANDCRUISER	–	джип «Toyota Landcruiser»;
MERCEDES	–	«Мерседес»;
MIATA	–	«Mazda Miata»;
QUATTRO	–	«Ауди-кваттро»;
SEMI	–	седельный тягач;
SNOWTRUCK	–	грузовик «Мерседес Unimog»;
VANAGON	–	«Фольксваген»-комби;
VOLVO	–	«Вольво»;
VWBUG	–	«Фольксваген-жук»;
VWFB	–	«Фольксваген-фастбек»;
HOLLYWOOD	–	голливудская трасса «Monolithic Studios»;
PIONEER	–	увеличение скорости секретных машин;
SLIP	–	режим скольжения.

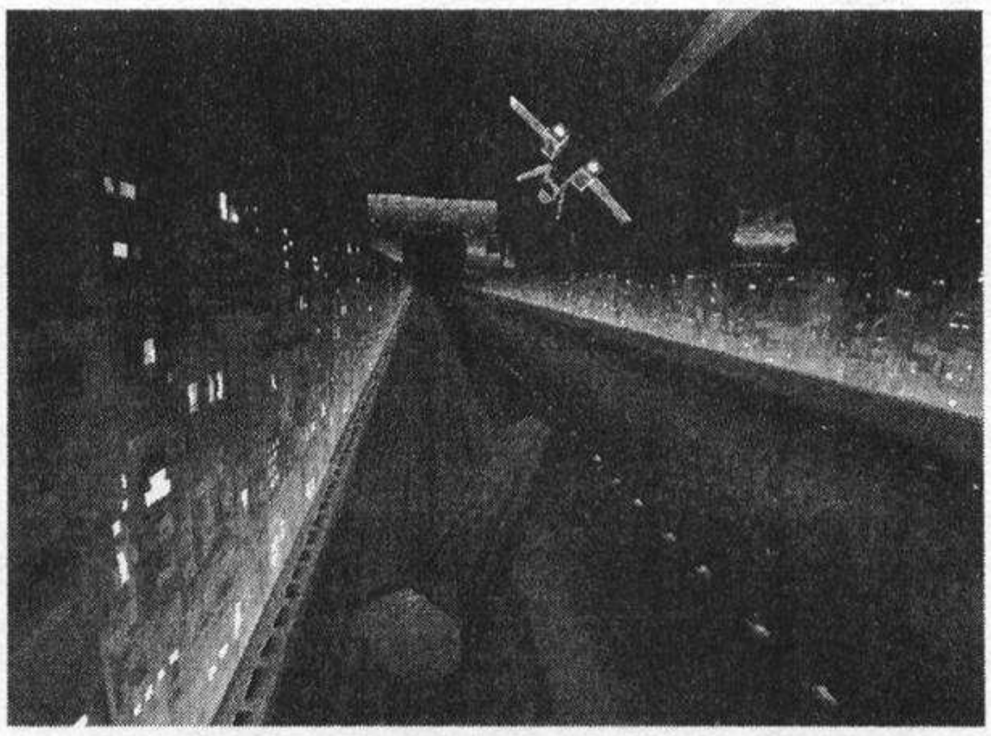
Как использовать эти пароли

Для любителей летающих тарелок да тираннозавров фирма «Electronic Arts» разместила в каталоге «ELECTRONIC ARTS \ NEED FOR SPEED II \ GAMEDATA \ CARMODEL \ PC» около двух десятков описаний причудливых «машин». Каждому транспортному средству соответствует пара файлов с расширениями «.GEO» и «.QFS». Подставив новые файлы вместо стандартных простым переименованием, вы сможете вместо гоночной машины прокатиться на танке или монорельсовом поезде.

Итак, файлы стандартных автомобилей таковы: «CALA.*», «ESPR.*», «FF50.*», «ISDE.*», «JAGR.*», «LGT1.*», «MCF1.*», «GT90.*». Набрав приведенные выше пароли, вы сможете использовать дополнительные файлы: «ARMY.*», «BMW5.*», «COMC.*», «BUG.*», «LAND.*», «MERC.*», «MIAT.*», «QUAT.*», «SBUS.*», «SEMI.*», «SNOW.*», «VANA.*», «VOLW.*», «VWFB.*», «VWFB.*», «IDGO.*», «YJ.*». А вот «экзотика», на которой можно прокатиться, подставив (переименованием) вместо стандартных или доступных через пароли файлов следующие «секретные» файлы: «BOX.*», «CART.*», «CITR.*», «CRAT.*», «LIMO.*», «LOG.*», «MONO.*», «OUTH.*», «SM45.*», «SM46.*», «SM47.*», «SM48.*», «SM49.*», «SM50.*», «SOU1.*», «SOU2.*», «SOU3.*», «TANK.*», «TREX.*», «WAGO.*».

Вы сможете «документировать» свои заезды, нажимая клавишу **F10** (сохранение изображения в файле).





Пароли для PlayStation

LILZIP – «Ford Indigo», до 300 км/ч;
ARMYME – армейский бронированый грузовик, не более 106 км/ч;
BEETME – «Saab», довольно старая легковушка, до 108 км/ч;
BMRME – «BMW», до 160 км/ч;
BNZME – «Mercedes Benz», около 240 км/ч;
BUGME – «VW-Bug», Фольксваген-жук, старинная машина, 88 км/ч;
BUSME – не то трейлер, не то автобус, 69 км/ч;
CITME – «Citroen», под 232 км/ч;
CRATME – вот уж воистину «гроб», за 300 км/ч;
JEPME – джип, 179 км/ч;
LCME – джип «Toyota Landcruiser», до 175 км/ч;
LIMOME – лимузин, до 95 км/ч;
LOGME – бревно, максимальная скорость 209 км/ч;
MAZME – «Mazda», бронированный автомобиль, 105 км/ч;
OUTHME – что-то вроде шкафа, не больше 118 км/ч;
QUATME – «Audi Quattro», 132 км/ч;
SEMIME – «Semitrailer cab», грузовая машина , 102 км/ч;
SNOWME – «Snowplow», грузовик, 64 км/ч;
TRAMME – трамвай, 44 км/ч;
TREXME – «Tyrannosaurus Rex», тираннозавр, 215 км/ч;
VANME – микроавтобус «Van», до 93 км/ч;
VOVME – «Volvo-wagon», 235 км/ч;
WAGOME – «Horseless-wagon», телега, 217 км/ч;
YJME – джип 1980-х годов, 106 км/ч;
POWRUP – большая скорость;
SHOTME – спецтрасса.

Если при загрузке рейса вы одновременно нажмете все кнопки, а потом отпустите их при появлении надписи «START RACE», то сможете насладиться множеством новых положений камеры.

The City of Lost Children

Разработчик: Psygnosis | 1997 | Издатель: Psygnosis

Французские компании крайне редко балуют игроманов своими разработками. Зато редкие приключенческие игры получаются у французов на славу. Именно к этому жанру творение компании «PSIGNOSIS» – игра «Город пропавших детей», продолжение одноименного фильма.

Легенда. Персонажи

Главный герой – не какой-нибудь киллер или суперагент, а маленькая девочка по имени Миет (MIETTE). Но есть и злодей – ученый Кранк (KRANK). Хотя до недавнего времени этот профессор был добропорядочным гражданином, читающим лекции студентам в местном университете, в последнее время он по непонятным причинам потерял способность мечтать. Другой, может быть, смирился бы с этим недугом, но не Кранк. Он уединяется в огромном особняке и начинает проектировать машину, позволяющую вернуть ему способность к мечтаниям. Скоро он создает ужасный аппарат, который может забирать мечты у других людей.

Но кому суждено стать жертвой Кранка, за годы затворничества отвыкшего от людей? Конечно, детям – лучшим на свете мечтателям и фантазерам. Кранк начинает настоящую охоту за детьми...

Силач Оун (ONE) не принимает активного участия в приключениях. Он человек занятой: чуть ли не каждый день подбрасывает тяжелые гири на цирковой арене в центре города. Впрочем, по вашей настоятельной просьбе может, например, сломать что-нибудь. Но ходить да думать – это не для него.

Зато двенадцатилетняя девочка Миет отличается огромной сообразительностью. Самая сложная ловушка Кранка задержит ее не более чем на 5–10 минут.

У Оуна был младший братик Денри (DENREE), который частенько посещал цирк и намного реже школу – явный мечтатель! Кранк заприметил этого паренька, и Денри стал очередной жертвой коварного ученого.

Через неделю Миет узнала у Оуна, что перед исчезновением Денри встретил кого-то, с кем и покинул центральную площадь города. Цирковой сторож, возвращавшийся с базара, видел их поспешно спускающимися к городским воротам. Больше никто не встречал ни Денри, ни его таинственного спутника.

Желая помочь Оуну, Миет собирается в дорогу...

Назовем также других действующих лиц игры.

Учителя – сиамские близнецы PIEUVRE – любят нагружать непосильной работой своих беззащитных учеников.

Пелад (PELADE) очень стар и уже не может выполнять тяжелую работу. Зато он сварлив и несговорчив. Ему никогда не нравились дети, а теперь, на старости лет, – особенно.

Боул (BOULE) – еще один маленький мальчик, живущий в большом городе. Уж он-то никогда ничего не отдаст бесплатно.

Смотритель маяка (WATCHMAN) прекрасно знаком с городской топографией. К Трэмпу (TRAMP) вы попадаете только в том случае, если нарветесь на смотрителя возле его дома.

Рыбак (FISHERMAN) очень рассеян. Он постоянно теряет свои вещи, в частности – банки для рыбы.

Собака (THE DOG) может быть полезна только после того, как ее накормят.

Управление

Вначале вам предстоит выбрать язык: ENGLISH, ESPANIOL или ITALIANO.

Далее появится главное меню:

New game – начать новую игру;
Options – регулировка: Sound effects – звуковых эффектов, Dialogue volume – диалогов между участниками игры, Music volume – мелодий во время игры;
Control mode – выбор варианта управления с джойстика;
Load a game – загрузка игры при наличии карты записи (Memory card) в порту первого контроллера;
Erase a memory card – уничтожение сделанных ранее «сохранений» игры на карте записи;
Select language – выбор языка.

Кнопки для PlayStation

START – «пауза»;
SELECT – вызов ***игрового меню***:

New Game – начать игру с самого начала,
Options – регулировка громкости звуковых эффектов и диалогов,
Control Mode – выбор способа управления с джойстика,
Load a Game – загрузка уже пройденного и ранее «сохраненного» этапа игры,
Save a Game – «сохранение» игры,
Erase a Memory Card – удаление с карты записи «сохранений», записанных на нее прежде,
Back to the Game – возврат в игру,
Select Language – выбор языка.

Первый режим

L1, L2 – регулировка положения камеры;
R2 – приседания;
R1 (удерживать) + направление – бег;
■ – общение с персонажами игры (только вблизи);
▲ – взятие вещи (когда ее изображение появилось в левом верхнем углу), в том числе вещи из кармана;
● – просмотр вещей у вас в карманах;
✖ – использование вещи (когда ее изображение появилось в правом верхнем углу).

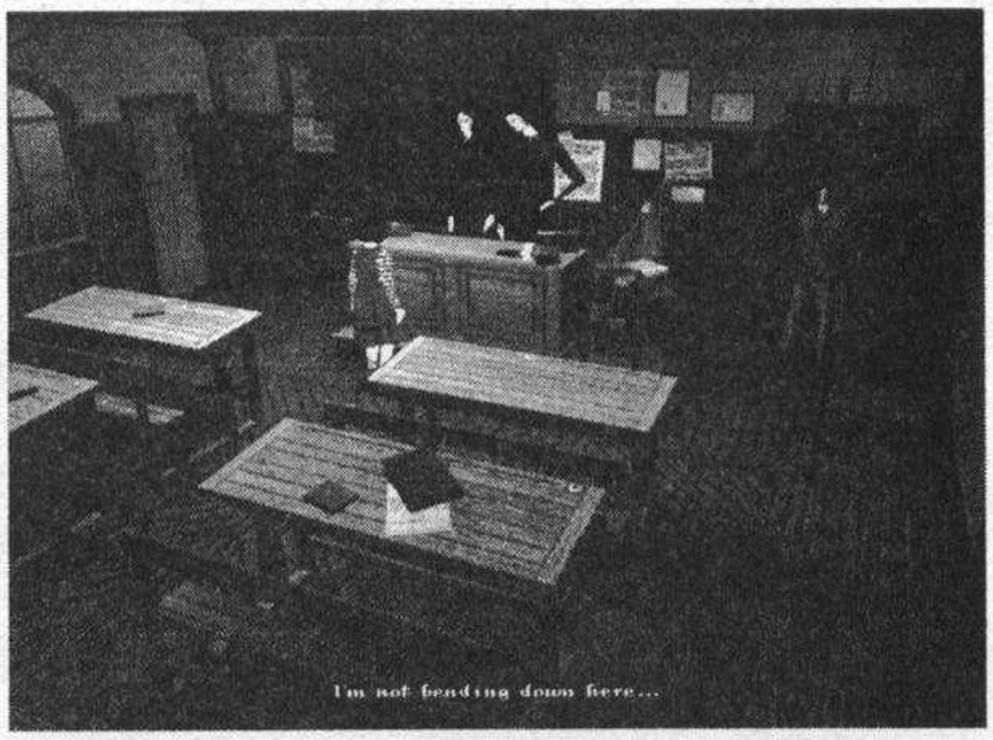
Второй режим

R1, R2 – регулировка положения камеры;
L1 – бег;
L2 – приседание;
■ – просмотр вещей у вас в карманах;
▲ – использование вещи;
● – общение с персонажами;
✖ – взятие вещи.

Прохождение

В классе вы оказываетесь под огнем критики учителей-близнецов. Спросите у них, где взять ключ от комнаты (KEY TO THE HUT). Затем в глубине класса найдите мешок с ценными предметами (BAG OF MARBLES), выйдите из помещения и подойдите к сидящему впереди старику. Он даст вам ключ.

Повернувшись налево, вы увидите лестницу, ведущую в подвал. Идти туда не надо. Подойдите к этой лестнице и развернитесь. В углу будут стоять две пустые зеленые бутылки. Взяв их, повернитесь направо, сделайте пару шагов, затем повернитесь налево и бегите вперед, до выхода со двора.



Оказавшись на улице с другой стороны двора, поверните налево и бегите вниз по лестнице до конца. Повернув направо, подбегите к углублению в стене, возьмите там обувную щетку, вернитесь к лестнице и пройдите в другую часть старого города.

После небольшой пробежки вы увидите длинную полосу пристани. Поверните налево, спрыгните на ящики и залезьте на высокий ящик. Возьмите там серую металлическую пластину (METAL BAR). Бегите по пристани к маяку, стоящему на небольшой площадке. Электрощит регулирует подачу тока на прожектор. Используйте серую металлическую пластину, повернувшись к щиту. Маяк будет сломан, но сначала нужно найти за дальними ящиками небольшой проход, где можно присесть (старайтесь не изменять при этом положения камеры).

Когда смотритель починит щит и зайдет в дверь, сматывайтесь с причала. Пробежав по пристани назад, пройдите сквозь арку и сверните на лестницу, которая находится слева. Бегите прямо по железной дорожке, сверните направо к дому (около двери нужно будет воспользоваться ключом).

В комнате включите свет, использовав синюю кнопку возле двери. Напротив железной двери стоит электрошкаф. Подойдите к столику возле двери и, повернувшись к счетчику-рубильнику, примените обувную щетку (BRUSH). Щетка перекроет поступление в шкаф тока. Откройте шкаф. Сработает сигнализация, и запыхавшийся смотритель маяка застанет вас прямо на месте преступления.

Вы опять окажетесь в классе и получите новое задание: проникнуть в дом мошенника и принести учителям изумруд. Покинув класс, сверните к двери справа. У парня обменяйте мешок с золотыми монетами на бутылку с выпивкой.

Выходите на улицу и предложите выпить человеку, сидящему под лестницей.

Существует и другой вариант прохождения этого места. Достаточно вновь зайти в дверь справа от класса и, обыскав столы и ящики, найти куриную лапку (A PIECE OF CHICKEN), кусочек сыра (A PIECE OF CHEESE) и пирог (A PIECE OF CAKE). Выйдите из кухни и бегите прямо к выходу со двора. Оставив двор, поверните налево и спускайтесь по лестнице, пока не увидите внизу человека. Рядом с ним – желтая бочка с водой. Обменивая одну единицу еды на право заполнить одну бутылку, наполните все три бутылки, а потом вернитесь на двор. Подойдите к сидящему человеку и отдайте ему по очереди все бутылки. После третьей он вырубится точно так же, как и от спиртного.

Стоя лицом к человеку, повернитесь направо и подойдите к лестнице с левой стороны от мужчины. Поверните рычаг корзины, висящей вверху, и она опустится. Теперь подойдите к корзине и достаньте из нее кусок колбасы и дверную ручку. Поднимитесь по лестнице и, подойдя к двери, вставьте ручку и зайдите в комнату. Включите у двери белый выключатель и идите к кровати, стоящей в глубине комнаты. Взяв из-под кровати ключ, вернитесь на двор, подойдите к му-

Предметы, встречающиеся в игре

BAG OF MARBLES – небольшой мешок с ценными вещами, который можно найти в шкафу в глубине класса. Нужен, чтобы выкупить у парня на кухне бутылку со спиртным.

SPONGE – губка. Найти ее можно на подставке у доски в классе. Нам неизвестно, как ее можно использовать.

MARROW BONE – сверток с костями. Валяется на мусорной куче напротив собачьей конуры.

BRUSH – обувная щетка.

THE EMPTY BOTTLES – пустые бутылки, находятся справа от собаки (в углу).

METAL BAR – металлическая пластина. Чтобы добыть эту пластину, в начале пристани повернитесь налево к ящикам и заберитесь на них.

A PIECE OF CAKE – кусок пирога, ищите на кухне в нижних столах.

A PIECE OF CHEESE – кусок сыра, также находится на кухне, в одном из столов.

A PIECE OF CHICKEN – кусок курицы, также ищите в кухонных столах.

THE KEY TO THE HUT – ключ от комнаты, находится у Пелада.

HANDLE – дверная ручка, находится в корзине, висящей возле Пелада.

THE SAUSAGE – колбаса, находится в той же корзине.

THE KEY TO THE COURTYARD – ключ для двери на заднем дворе. Он находится под кроватью в комнате, куда можно попасть, использовав дверную ручку.

THE PINCERS – плоскогубцы. Возьмите у человека, который чинит машину.

THE BELL – колокол, висит позади человека, ремонтирующего машину.

THE MINIATURE SAFE – миниатюрный сейф, можно отыскать в доме шулера на письменном столике.

JEWEL – изумруд, в сейфе у шулера.

A PIECE OF WOOD – деревянный брусок. Находится на подводной лодке, в одном из углов камеры.

AIRLOCK KEY – ключ от подводной камеры. Ищите возле кровати, на полке, в камере.

LIGHTER – маленькая зажигалка (на причале возле подводной камеры).

THE SCISSORS – ножницы. Находятся на столе, к которому веревкой привязан ящик.

CANDLE – свеча. Спрятана в углу двора, где стоит стол, к которому привязан ящик.

сорной куче напротив собачьей конуры и найдите там куль с костями (MARROW BONE). У вас появился выбор: что дать собаке, чтобы она не разбудила лаем спящего мужчину, когда вы будете проходить в дверь возле конуры. Эта дверь (напротив мусорной кучи) выведет вас на другую сторону доков.

Спустившись по лестнице, поверните направо и бегите до конца улицы. Заверните во дворик, где стоит автомашина и сзади подойдите к ремонтирующему ее человеку. В верхнем левом углу появится изображение кусачек (THE PINCERS). Возьмите их, когда человек нагнется. Подойдите к дальней стене (где висит маленький колокол) и снимите его, используя кусачки. Вернитесь к началу лестницы, по которой вы сюда спустились. Вам нужно быстро пройти вперед, пока вы не увидите циклопа-охранника. Достаньте колокольчик и подходите к лестнице так, чтобы охранник остался слева от вас. Ударьте колоколом по перилам – и циклоп свалится в воду.

Поднимитесь по свободной лестнице, зайдите в дверь (это дом шулера) и отыщите на столах маленький сейф (THE MINIATURE SAFE). Взяв его, подойдите к большому сейфу в углу. Слева от него есть столик с весами. Положите на них миниатюрный сейф – и здоровенный сейф откроется. Достаньте из него изумруд (JEWEL – зеленый камень) и бегите к выходу.

Два циклопа бросят вас в воду, но вас спасет водолаз, и вы окажетесь в подводном помещении. Пройдите в дальний угол и возьмите там деревянный брус (A PIECE OF WOOD). Теперь подойдите к двум рычагам в центре подводной камеры, поверните левый и вставьте в него брус. Затем поверните правый рычаг. Раздастся звуковой сигнал. Встаньте на ящик и посмотрите в перископ.

Потом подойдите к кровати, на которой лежит тяжелобольной старик. С полки возьмите ключ от двери, послушайте бред умирающего и подбегите к двери. Использовав ключ, выбирайтесь наружу, потом поднимитесь по лестнице и поверните направо. Идите вперед. В одном из правых проходов вы найдете ручную зажигалку (LIGHTER). Возьмите ее и идите вперед. Поднимитесь по лестнице и бегите вперед. Вскоре вы увидите еще одну лестницу. Спускаясь по ней, пройдите вперед. Там будут еще две лестницы, поднимитесь по ним. Вы окажетесь у забора, за которым расположен двор. По ящикам около забора заберитесь во двор, подойдите к верстаку и возьмите с него ножницы (THE SCISSORS).

Не стоит резать веревку, на которой висит ящик: после этого вам придется проходить игру с самого начала.

В одном из углов двора вы сможете отыскать небольшую белую свечу. Положите ее на верстак и подожгите при помощи зажигалки.

Оказавшись в городе, поверните налево и бегите к перилам. Затем поверните направо и бегите до стены. Опять поверните налево и бегите прямо, пока не увидите человека, который красит перевернутую лодку. Не подходя к нему, поднимитесь по лестнице и бегите прямо, пока не покажется перекресток. Повернитесь налево и возьмите с окна железную банку. Развернитесь кругом и бегите по

дороге, в конце сверните во двор, в глубине которого, справа от двери, вы сможете отыскать маленькую лейку (ATOMIZER).

Теперь вернитесь на начало лестницы и подойдите к человеку с лодкой. Из его ведра возьмите кисть (A BRUSH), обмакните ее в краску и бегите вдоль лестницы до прохода налево. Повернув налево, пройдите во двор. Теперь бегите прямо, пока не увидите охранника. Замажьте ему глаз – и он свалится в воду. Бегите по пристани к рыбаку, вытаскивающему из воды банку для рыбы. Поговорите с ним и отдайте ему свою банку (EMPTY TIN). Теперь сверните направо, спуститесь по лестнице слева от вас и идите по пристани до человека в лодке. Пройдите прямо и возьмите маленькую деревянную палочку (THE STICK). Затем поговорите с человеком в лодке. Пройдите к площадке между двумя лестницами и идите прямо в сторону фонаря. Зайдите во двор, где на лестнице перед домом сидит еще один человек. Достаньте палку и сбейте банку с блохами позади него. Когда она свалится, поверните налево. Покрутите ручку зеленой шарманки.

Достаньте лейку и облейте человека водой. Возьмите у него компас (A COMPASS-WATCH) и бегите во двор, где вы взяли лейку. Подойдите к торговцу картами. Идите в проход возле него и дерните за рычаг. Деревянная крышка ударит его по голове, и он свалится на землю. Взяв карту, бегите на пристань – туда, где в лодке сидит человек. Отдайте ему компас и карту (THE MAP) – и он отвезет вас на остров, где в неволе томятся ни в чем не повинные дети.

Некоторые фразы, встречающиеся в игре
(перевод вольный)

How am i supposed to get into the hut? – Как я могу попасть в ту комнату?

Pelade has a key, child. Go and bug him instead. – Детка, ключ есть у Пелада. Отправляйся-ка к нему.

What about the watchman then? How many are there? – Что вам известно о домике смотрителя?

You're supposed to be the thief round here. Go and see Pelade. – Воровать нехорошо. Ступай поговори с Пеладом.

So, this «LOAN SHARK». Where does he live then? – А где находится дом шулера?

Do you want us to do everithing for you? Get out. – Ты думаешь, за тебя всё будет делать кто-нибудь другой? Убирайся отсюда.

Listen, make yourself scarce kid or you're going straght in the cellar! – Слушай, забирай отсюда свои вещички или проваливай в подвал!

There you are. Now don't stay and thank me, just clear off. – Не стой над душой. Или помоги – или проваливай.

I can't do anything. – Я не могу ничего поделать.

A BRUSH – малярная кисть, имеется у человека, который красит лодку.

EMPTY TIN – пустая железная банка, находится на окне.

THE FLEAS – банка с блохами, у человека, который сидит на лестнице.

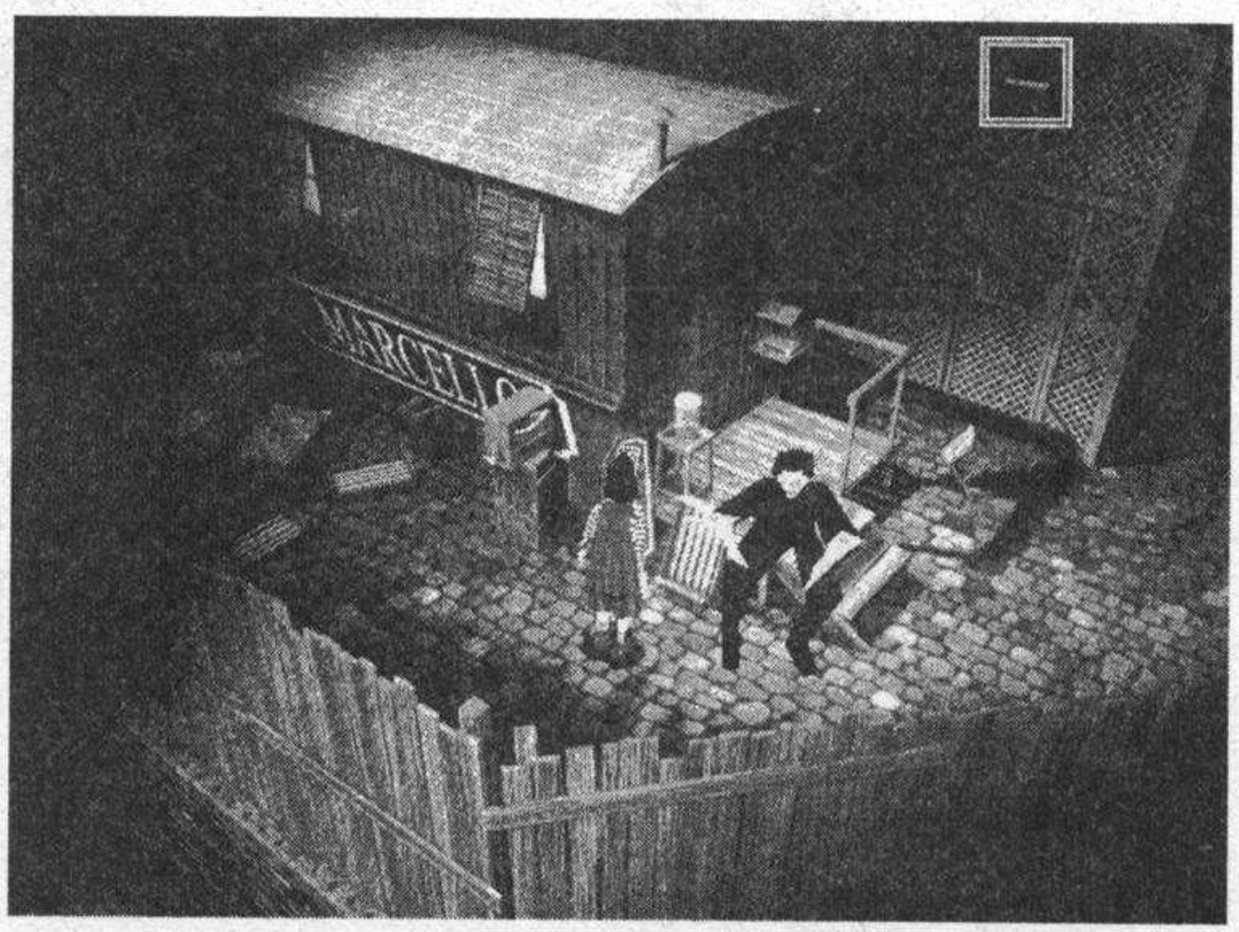
THE STICK – деревянная палочка, ищите возле лодочника на причале.

ATOMIZER – детская лейка. Найти ее можно во дворике китайца-торговца.

A COMPASS-WATCH – компас. Он есть у дрессировщика блох.

THE MAP – карта города. Ее придется отобрать у китайца.

HURDY-GURDY – шарманка, оглушающая охранников.



Overblood

Разработчик		Издатель
Riverhill	1997	Electronic Arts

Кнопки

▲ – присесть;
■ – прыгнуть;
✖ – использовать предметы (вместе с удерживанием **R1** – огонь);
● – бежать (и передвигать статую);
L1 – сменить вид;
L2 – обзор;
R1 – выбор героя;
SELECT – выбор предметов;
START – «пауза».

В этом трехмерном приключении от «Electronic Arts» вам придется бродить по огромным многоэтажным строениям. Игру отличает ярко выраженная исследовательско-поисковая направленность. (Попробуйте пересчитать слова «исследуйте» в нашем прохождении – и согласитесь.)

Герой, за которого вы будете играть, просыпается от долгого сна. Естественно, он всё на свете забыл. И чтобы вспомнить хоть что-нибудь, ему предстоит копаться в компьютерных терминалах, разбираться в запутанных подземных коммуникациях, знакомиться с отвратительными мутантами. Встретятся многочисленные головоломки. Словом, из мрака забвения – в безумную действительность (это и называется игроманией*).*

Все игровые объекты полностью трехмерны, и даже предусмотрено преломление лучей, проходящих через стекло.

Слабая сторона игры – не всегда удобное и «тормозное» управление.

Прохождение

Очнувшись от криогенного сна, перемените синюю полоску на красную, чтоб не замерзнуть до смерти. Идите к вспомогательному генератору между криокамерами № 3 и № 4. Встаньте на колени, осмотритесь и повозитесь с панелью, чтобы температура увеличилась.

Исследуйте дверь с маленьким колесом. Продвиньте ее вперед и войдите. В комнате в правом дальнем углу есть коробка. Встаньте на колени, чтобы открыть её. Возьмите прибор для записи игры.

В дальнем левом углу откройте коробку, возьмите свитер и компьютерную микросхему.

Подойдите к роботу и включите его, использовав чип. Потом вернитесь в комнату с криокамерами. Включите робота и управляйте им с помощью компьютера между камерами № 1 и № 2. Вы получите информацию и обнаружите одну из двух главных дверей. Исследуйте её и выходите.

Сначала исследуйте обломки роботом (нужно найти карту охранника), потом подключите к этому занятию главного героя.

Идите в дверь на другом конце. Вы очутитесь в Т-образном коридоре. Идите в центральную дверь.

Пройдите в дверь маленького коридорчика. В комнате с лифтом используйте терминал между двух круглых дверей. Когда вы откроете правую дверь, на вас упадёт мёртвый мутант. Встаньте на колени и осмотрите его.

Обнаружив кусок бумаги, идите в Т-образный коридор. Пройдите через правую дверь. Вы очутитесь в коротком коридоре. На двери в конце – кодовый замок. Введите код «61891» и нажмите оранжевую кнопку. Идите в эту дверь – попадете в главный коридор. Вам налево.

В хранилище двигайте коробки, чтобы пробраться к дальнему левому углу. Включите робота и исследуйте маленькую коробочку с разбитым стаканом. Это отключит энергию.

Переключитесь на человека и идите в кабинет направо от коробки. Используйте карту охранника (security card). Берите в кабинете «лазерный нож» и вернитесь в главный коридор.

Идите вниз по коридору, потом – направо, до дыры. Войдите в дверь.

В комнате для отдыха сдвиньте статую. Встаньте на колени и возьмите «антигравитатор». Пройдите в дырку в полу коридора и встаньте у края. Используйте «антигравитатор» и прыгните на другую сторону.

В компьютерном центре подойдите к панели управления (слева) и исследуйте её. Подойдите к панели управления с другой стороны. Выключатели поставьте в положения «off» – «on» – «off» (слева направо).

Идите в компьютерный центр и исследуйте компьютер. Он выдаст информацию о неисправности главного генератора. Покиньте комнату, подойдите к двери с кодовым замком и войдите в дверь справа от кодового замка.

В длинном коридоре на середине пути (внизу) вы увидите решётку в стене. Встаньте на колени и разрежьте её с помощью «лазерного ножа».

Передайте управление роботу и выйдите в открытую решётку. Подойдите к панели управления генератора и выходите.

Выйдите из холла через дверь, в которую вошли, повернитесь направо и идите через кодовую дверь в изогнутом коридоре. Идите в Т-образный коридор (через дверь прямо).

В зале с красной мигалкой пройдите до угла и выйдите через дверь на другом конце. По лестнице идите слева, вдоль балкона. Вы придёте к сломанной аркаде. Встаньте на край и с помощью «антигравитатора» прыгните на другой край через балку.

Исследуйте дверь. Она поднимется (а потом снова упадет). Нужно использовать «анти-гравитатор» и пароль. Встаньте на колени и проползите под дверью. Идите в левую дверь. Найдите три рубильника и переведите их в положения «down» – «up» – «down» (слева направо).

В аллее, пройдя дальше, вы увидите широкую балку. Идите по ней до другого конца. На полпути робот начинает вибрировать. Весь комплекс сотрясается, балка трещит. Бегите вперед, пока она не рухнула.

Прыгните на белую трубу правее центральной платформы. Идите в темноту.

Вы в туннеле, который ведёт к главному генератору. Прыгните вниз в отсек с генератором, потом – направо, потом – к панели управления.

Идите на край и прыгните прямо, чтобы достичь панели управления. Исследуйте панель управления, включите генератор. Как только он остановится, идите против часовой стрелки до отсека с роботом. Прыгните вперёд и выходите через дверь.

Из тёмного коридора выберитесь через дверь (в конце): вы выйдете в зал с открытой решёткой. Выходите в противоположную дверь. Через изогнутый коридор вернитесь в Т-образный коридор и идите налево в маленький коридор. Войдите в комнату с лифтом.

Просмотрев демонстрационный ролик, зайдите в лифт. Оказавшись в длинном коридоре, переключитесь на робота и изучите панель управления на стене справа. В конце холла поднимется дверь. Проведите человека через дверь. Переключитесь на робота, используйте панель управления и быстро пробегите в дверь.

В новом Т-образном зале пройдите через дверь направо. В S-образной комнате с мёртвыми мутантами на полу не трогайте красный кран на стене! Идите в конец комнаты. Вы услышите женский крик.

Идите в конец холла. Когда вы доберетесь до третьего мутанта, он вскочит и начнется демонстрационный ролик. Идите в ту дверь, откуда пришли. Выйдя в холл, идите в противоположную дверь.

На химическом складе, справа, вы увидите вентиляционное отверстие. Залезьте туда, проползите до конца вентиляции. Вы опять услышите женский крик. Ползите на свет – и вы попадёте в нижнюю комнату.

Женщину по имени Милли терроризирует мутант. В правом верхнем углу экрана появится уровень жизненной энергии. Вы должны замочить мутанта. Действуйте кулаками. Старайтесь всегда стоять лицом к нему. Не давайте противнику ударить вас: зажмите его в угол и бейте не переставая.

Разобравшись с мутантом, встаньте на колени и осмотрите женщину. Придя в себя, она передаст вам образец. Посмотрите на полку за огнетушителем (или канистрой), там лежит серебряный ключ.

В комнате на столе вы найдете сломанный термостат. Выйдите из комнаты, пройдите через S- и Т-образные коридоры, затем идите на химический склад.

Опустите подъёмник и прыгните вниз. Идите в левый дальний угол и используйте серебряный ключ, чтобы открыть серую коробку. Возьмите

взрывчатые вещества. Встаньте на колени и исследуйте коричневый брезент. Обнаружится канистра с маслом. Встаньте на колени и осмотрите белый брезент (позади большого стеклянного контейнера) – найдете медкомплект.

Исследуйте панель управления справа от лифта. Лифт поедет вверх. Подойдите к гидравлическому устройству и используйте канистру с маслом, чтобы лифт не трясся. Опустите лифт. Поднявшись, выйдите через дверь рядом с вентиляцией.

В метро прыгните на свободные рельсы. Дойдите до разбитого вагона. Справа в стене – дыра. Разместите термостат (детонатор) на земле и напихайте в него взрывчатки. В вашем распоряжении девять секунд, чтобы отбежать назад и запрыгнуть на платформу.

Подойдите к дыре, прыгните на рельсы с другой стороны и повернитесь лицом к поезду (возможно, придётся прыгнуть на поезд).

Просмотрев демонстрационный ролик, войдите в поезд и исследуйте коробку на правой стене. Найдите пистолет и красную карточку. Идите дальше, поднимитесь на платформу и выйдите через дверь.

В контрольной комнате вентиляционной системы используйте компьютер, чтобы увидеть схему вентиляции. Красная карточка позволит вам открыть противоположную дверь и пройти в неё.

В У-образном коридоре идите в дверь налево. Просмотрев ролик, переключитесь на человека и пройдите в помещение, из которого можно управлять системой вентиляции. Залезьте в вентиляцию и ползите к двери. Попробуйте её открыть.

Переключитесь на Милли и ползите в комнату управления системой вентиляции. Посмотрите компьютерную схему. Переключите три нижние двери – средняя дверь позволит открыть все три.

Покинув компьютер, переключитесь на мужика. Ползите в открывшуюся дверь, пока не достигниете яркого света. Если ваш путь окажется заблокирован вентилятором, нужно «взять» Милли, переместить её в S-образный зал и повернуть красный вентиль.

Вы попадёте к двум большим вентиляторам. Поток воздуха внесет вас в комнату. Встаньте на колени и проползите вперёд в комнату. Исследуйте панель управления, чтобы отключить вентиляторы.

Вернитесь по лестнице и поднимитесь в вентиляцию. Ползите, пока не найдёте другой выход. Там будет ещё один вентилятор. Пройдите через него, исследуйте вентиляцию с другой стороны и ползите дальше.

В исследовательской лаборатории встаньте на колени около красного бака. Вы должны найти аптечку. Используйте образец вируса в испытательном режиме (слева от стола, на окне).

По окончании демонстрационного ролика нажмите красную кнопку на стальной панели – и вода в центре комнаты исчезнет.

Исследуйте машины на стенке слева от двери. Вы найдёте боеприпасы. Потом исследуйте бассейн и погрузитесь в него. Плывите на противоположную сторону бассейна, встаньте на колени и исследуйте сломанные ворота. Проползите над нами.

В комнате со сломанной трубой пройдите к вентилю и попробуйте повернуть его. Используйте канистру с нефтью и снова поверните вентиль. В комнате позади поднимется дверь. Идите туда.

Теперь плывите. За вами гонится глыба. Прыгните вверх (вы полезете по сетке). В небольшом зале, как только подойдёте к двери, вас атакует мутант. Избейте его и идите через дверь.

Вы достигли комнаты с лифтом. Используйте панель управления и переходите на другой уровень.

Выбравшись из комнаты, вы попадёте в Т-образный коридор. Идите налево в дверь. Вы попадёте холл с окном. Встаньте на колени и исследуйте один из кофейных столиков, чтобы найти обойму.

Вернитесь в коридор и исследуйте панель управления для лазеров. Введите пароль «91861», чтобы выключить лазеры. Далее идите вниз по коридору и в конце коридора войдите в дверь.

На мосту с дырой посредине ваш герой должен прыгнуть на другую сторону и пройти в дверь. После того как мутант будет убит, заходите в дверь «r38-2».

Исследуйте компьютер в этой комнате. Встаньте на колени и возьмите железные прутья. Еще раз встав на колени, исследуйте картотеку в шкафу. Найдите ружьё и выходите из комнаты.

Пройдите по коридору в комнату «r38-6». Встаньте на колени. Найдите боеприпасы и выходите.

Идите вниз по коридору. Войдите в комнату «r38-5». Подберите железную сетку на полу в задней комнате. Выходите и вернитесь к сломанному мосту. Положите два прута параллельно. Поверх них настелите сетку.

Идите в комнату «r38-2». Пройдите на кухню (в конце зала, напротив двери к мосту) и купите у автомата (слева) аптечку.

Выбравшись из этой комнаты, пройдите в комнату «r38-5» и прыгните в дырку, на которой лежала сетка. Идите прямо по коридору.

Воспользуйтесь ружьём, чтобы открыть стальную коробку на деревянной палке. Возьмите горелку. Откройте дверь и идите вниз в туннель.

По сетке, справа от трубы, вы проберетесь в комнату «r38-7». Идите в дверь соседней небольшой комнаты и иследуйте компьютер. Вам нужно достать компакт-диск (CD-ROM). Вернитесь в комнату «r38-7» и выходите в коридор.

Вернитесь в коридор, граничащий с комнатой лифта. Встаньте на колени и исследуйте сеточный пол, чтобы увидеть внизу карточку. Используйте горелку, чтобы проделать дыру.

Прыгните в дыру, встаньте на колени и возьмите жёлтую карточку (электронный ключ). Справа от воды подберите обойму. Вылезайте из дыры.

Бегите в противоположную от сетки сторону. Ваш герой начнёт мутировать. По окончании демонстрационного ролика идите в лабораторию через автоматически открывающуюся дверь. Посмотрев в белую коробку, вы обнаружите предмет «allen wrench».

Вернитесь в коридор около лифта и идите в комнату «r38-5». Спуститесь в туннель, найдите решётку и с помощью ружья взломайте её. Войдите туда.

Вы очутитесь на балках сломанного моста. Идите вперёд, потом направо и ещё раз направо. Пройдите в дырку в конце балки.

В комнате «r38-3» войдите в дверь сбоку и в левый кабинет.

В комнате управления встаньте на колени, повернувшись к машине. Слева вы найдёте обойму. Теперь встаньте на колени лицом к панели, сзади (и чуть правее) – аптечка. Подойдите к главному компьютеру и используйте компакт-диск.

После демонстрации покиньте комнату и войдите в предыдущую дверь. В конце зала есть проход в комнату «r38-5». В ангаре осмотрите костюм рядом с коробкой на стене. Вы найдёте ещё одну обойму. Идите через дверь с круглым окном в другую комнату.

В туннеле исследуйте машину (ещё одна обойма). Идите до конца туннеля и остановитесь перед темнотой.

Пройдите на платформу и исследуйте накипь от воды. Спуститесь в туннель и войдите в дверь. На вас сразу же нападет мутант. Расправившись с ним, встаньте на колени и исследуйте «skimmer-01» – обнаружите батарею жизни. Идите назад. Пройдите на платформу со «skimmer-03» и используйте батарею жизни.

Пройдя через дверь в следующую комнату, вы окажетесь на дороге. Наверху – гигантский трос. Разберитесь с мутантом, пройдите к двери лифта, исследуйте ее и входите.

Пройдите в нижнюю часть зала и куполообразное строение. В криокамере пройдите к выходу с другой стороны. Из коридора войдите в дверь слева.

В комнате для совещаний исследуйте труп, прислоненный к стене (найдете обойму). Под столом лежит аптечка. Осмотрев другой труп, вы найдете карточку-пропуск с вашей фотографией. Вернитесь в коридор.

Зайдите в дверь в конце коридора. Покажите двум красным роботам вашу карточку. «Сохранитесь» и переключитесь на пистолет.

Когда пройдёт демонстрация, включите «вид от первого лица»... Вы в ангаре с самолётом и снова деретесь с «боссом». Убив его, подбегите к соплу самолёта.

В комнате, где находится Милли, просмотрев ролик, «включите» вашего героя для участия в поединке. Пошел отсчет времени, шевелитесь! Чтобы стрелять во врага, удерживая **R1**, нажимайте ✖.

Убили негодяя? Не расслабляйтесь. Исследуйте компьютер в задней комнате. Использовав микросхему, откройте выход. Вы окажетесь в ангаре. Идите по левой стороне.

Выпустите в ненавистного мутанта все патроны. Он будет оживать! Поэтому, не мешкая, бегите к соплам самолёта.

Wild Arms

Разработчик	Год	Издатель
Sony	1997	Sony

На сегодняшний день игру «Wild Arms» можно назвать одной из лучших игр жанра RPG для 32-битных приставок. Этот жанр, давно утвердившийся на PC, практически неизвестен игрокам видеоприставок. Те немногие игры этого жанра, что появлялись на рынке видеоигр (например, серия игр «Phantasy Star» для SEGA MegaDrive и SEGA Genesis), так и не получили признания. Впрочем, и на PC жанр классической RPG в последние годы оказался в застое, если не сказать – умирал. В последнее время ситуация начала меняться.

Новую жизнь RPG обрела благодаря введению в игру элементов других популярных жанров: стратегии реального времени, походовой стратегии, поединков.

Игроманы, набившие контроллером мозоли на пальцах в «Tekken» и «Toshinden», будут обескуражены тем, что в «Wild Arms» бои проходят как бы без их участия. На самом деле это не так. Просто теперь придется работать головой, а не руками. Исход поединка зависит от того, хорошо ли вы к нему подготовились и правильную ли тактику выбрали. Не помешает знание повадок монстров.

Легенда

Действие происходит на сказочной планете под названием Фильгейя (Filgaia), населённой тремя расами: Людьми (Humans), Эльфами (Elwes) и Стражами (Guardians). Нынче мир Фильгейи – лишь оболочка, оставшаяся от некогда прекрасной планеты. Жалкой насмешкой для оставшихся жителей звучит само название – Полноземье...

Тысячи лет назад под защитой древних Стражей, мудрых, как сама волшебная планета, Фильгейя процветала. На ее зеленых равнинах обитали прекрасные магические существа. То было царство богатства и плодородия, и звалось оно Полноземье... Все было хорошо у ее мирных обитателей, как вдруг... А в сказках всегда крупные неприятности обрушиваются «вдруг» – как снег на голову. Не могла же целая армия гремящих металлом Демонов возникнуть из ниоткуда. Наверняка ходили слухи, возникали смутные подозрения... Но – не прислушались. И вот результат: нежную зелень лугов топчет жестокий враг.

Чтобы выжить, объединились все три расы, жившие в Полноземье. Стражи и Люди встали плечом к плечу с Эльфами – искусной расой, в творениях которой непостижимым образом сплетались достижения техники и чудеса магии.

Неимоверным усилием Демонов изгнали на безжизненное арктическое побережье, покрытое колючим льдом. Но, к сожалению для жителей планеты, хотя враг и был побежден, победа оказалась пирровой. Стороны, видимо, применяли оружие такой разрушительной силы, что этого не выдержала даже растительность планеты. Вскоре после войны деревья и травы стали исчезать, и некогда прекрасные леса и холмы обратились в безжизненную пустыню. Планета стала землей без радости.

Древние Стражи так и не смогли оправиться от битв прошедшей войны. Шло время, и они

превратились в старинное предание – вот и все, что осталось от прекрасного, но навсегда ушедшего мира.

С тех пор прошла тысяча лет. Новая цивилизация медленно возрождалась из пепла старой. Но опять зловещее облако закрыло горизонт мирной жизни. Сталь, из которой ковали Демонов, оказалась нержавеющей, и, пережив гибель своей планеты (Хиады), они вернулись, ожидая удобного момента, чтобы снова обрушиться на Фильгейю и сделать её своим, и только своим новым домом.

Три героя услышали последний призыв древних Стражей. Каждый из них, не подозревая о существовании других героев, был готов совершить путешествие, чтобы спасти мир, превращенный в руины безжалостными атаками чуждой расы. Колеса судьбы вот-вот завертятся, и остановить их тогда будет совсем непросто, даже Демону из самой прочной стали.

Цель игры

Итак, возвращается тысячелетнее зло – Стальные Демоны, однажды уже обратившие чудесный мир Фильгейи в мрачную пустыню. Древние Стражи, растерявшие силу в прошлых битвах, бессильны помешать им. Но в их силах призвать к спасению родного (и уже потому самого прекрасного) мира трех бойцов: пятнадцатилетнего воина, чей дар стрелка способен напугать многих; принцессу, наделённую магической силой чудесного талисмана-слезинки; кладоискателя, у которого меч быстрее, чем слово. Управляя этими тремя героями, вам предстоит спасти Фильгейю, для чего требуется: ***выжить*** среди ловушек, ненадёжных мостов и обрывов; ***исследовать*** интерактивный мир, взрывая бомбы и включая рубильники; ***найти и познать*** силу големов и древнего оружия, о котором знали раньше лишь любители древних сказаний; ***создать*** мощную магию стихий, пробуя и изучая; ***применить*** новые технологии; ***победить*** в схватках с трехмерными анимированными полигональными монстрами, применив силу и магию.

Кнопки

Назначение кнопок можно переопределить, использовав меню игрового экрана. По умолчанию принято нижеследующее:

✖ – для игры: бег, взять или бросить предмет, переговоры с другими субъектами игры,
для меню: подтверждение выбора;

● – отказ от выбора, отмена, закрытие меню;

▲ – для игры: вызов меню,
для меню: получение подсказки о текущем пункте меню;

■ – применение «Tools»;

START + ↑ / ↓ – замена персонажа;

START + ← / → – замена оружия.

Герои

Rudy Roughnight – a wandering youth

Прозванный «Искателем Мечты», Руди блуждал среди безжизненных равнин своего мира в поисках пристанища. Несмотря на невинный вид и юный возраст (ему всего пятнадцать), он опытный боец. Обладая сверхмощным оружием забытых древних цивилизаций (известным под названием «ARM»), Руди часто выходит из сложных ситуаций за счет превосходящей огневой мощи. В последнее время он зарабатывал на жизнь в пограничной деревне Surf.

Jack Van Burace – a treasure hunter

Кладоискатель двадцати семи лет почти всю жизнь провел в исследованиях и раскопках

древних развалин. Мечта Джека – найти мифический знак Абсолютной Власти («Absolute Power»).

Постоянный спутник Джека в поисках неведомого – эльфоподобная крыса по имени Ханпан (Hanpan). Кроме друга, Джек располагает также тайной техникой владения мечом, названной «Быстрый Взмах» («Fast Draw»). За его всегдашней иронической усмешкой скрывается таинственное прошлое. Сейчас Джек исследует руины Храма Памяти («Memory Temply»).

Cecilia Lynne Adlehyde – a girl from an abbey

Сесилия – юная шестнадцатилетняя принцесса. Владеет магией. Дочь короля Эдлхайда, эта прелестная белокурая девушка обладает чудесным даром – умением беседовать со Стражами. Она провела детство в аббатстве Куран, где обучалась магии и познала таинственную силу древней семейной реликвии – серьги-слезинки. Заклинаниями Сесилия способна призывать духов четырех стихий.

Наступает её семнадцатая весна, и красавица спешит в родной дом, где не была столько лет – в родовой замок Эдлхайд. Там уже готовятся к празднику.

Параметры героев

Обозначение параметров

Способность героя нападать и противостоять противнику определяется набором параметров, совершенствующихся по ходу игры:

HP (Health Points)
- запас жизненной энергии (обычно указывается её текущее значение и максимально возможное значение). При получнии героем повреждения этот параметр уменьшается. Чем больше значение HP, тем большее повреждение герой способен перенести без восстановления;

MP (Magic Points)
- запас магической энергии (также указывается текущее и максимальное значения). Применение магических способностей героев расходует запас магической энергии;

STR (Strength)
- сила. Определяет, насколько мощные удары способен наносить герой. Чем мощнее удар, тем большее повреждение получит соперник;

VIT (Vitality)
- жизнестойкость. Уменьшает расход жизненной энергии HP;

SOR (Sorcery)
- волшебство. Уменьшает расход магической энергии MP;

RES (Resistance)
- общая сопротивляемость;

ATP (Attack Points)
- способность атаковать. С увеличением этого параметра увеличивается урон, наносимый противнику при атаке;

DFP (Defence Points)
- способность защищаться. Уменьшает урон, наносимый атакующим противником;

MGR – защита от магии. Уменьшает урон, наносимый магией противника;

PRY – ослабление удара противника;
LUCK – удача. Принимает значения «best», «good», «normal», «worst», «bad» и генерируется случайным образом;
EXP (Experience)
– боевой опыт героя. Опыт приобретается в сражениях. Достигая некоторого значения, количество опыта переходит в качество: повышается уровень мастерства героя (Level Up), что влечет увеличение основных параметров героя;
NEXT – показывает, сколько нужно набрать опыта для перехода на следующий уровень мастерства.

Снаряжение

На каждом этапе игры ваши герои собираются (или покупают) снаряжение для следующего этапа. Противостоять монстрам, не обновляя снаряжения, практически невозможно.

Старое снаряжение можно продать, вернув при этом 75 % его первоначальной стоимости.

В правую руку (R.hand) обычно берут «оружие для нападения», повышающее характеристику ATP. У Руди и Джека это всевозможные ножи, мечи и сабли. У Сесилии – магические посохи.

В левую руку (L.hand) персонаж обычно берет «оружие для защиты», усиливающее характеристики DFP/PRY для Руди и Джека и SOR/MGR – у Сесилии. Кроме того, в левой руке может находится магический предмет, обладающий уникальными характеристиками.

Любой из героев может надеть «звезду шерифа» («Sheriff Star»). Она восстанавливает здоровье на каждом раунде и аккумулирует магию. Кроме того, она на 100 единиц увеличивает параметры STR, VIT, SOR, ATP, на 50 единиц – DFP, MGR, на 60 % – PRY и на один уровень – удачу (LUCK).

На тело (Body) герой надевает доспехи, повышающие характеристику DFP (у мужчин) или MGR (у Сесилии). Голову (Head) защищают различные головные уборы, также повышающие DFP.

Руны (Rune) можно получить у стражей. Они одновременно улучшают несколько параметров героя (подробная информация приводится на экране). Не так уж просто выбрать подходящую руну – иногда приходится жертвовать одними параметрами, чтобы усилить другие.

Исходные параметры

	Rudy	Jack	Cecilia
HP	75	85	55
MP	0	25	36
STR	13	15	7
VIT	12	10	6
SOR	4	8	15
RES	8	12	10
ATP	20	25	8
DFP	11	8	5
MGR	2	4	10
PRY	0%	1%	1%
EXP	0	0	0
NEXT	40	40	40

Способности героев

В отличие от орудий, способности героев используются в бою с монстрами.

Просмотр и выбор имеющиеся в наличии способностей для каждого из героев осуществляется в режиме ведения боя «Manual».

Иконка «Голубая звезда» позволяет использовать обычные способности. Для Руди это «Arms» («Hand Cannon», «Rocket Launcher», «Bazooka», «Wild Bunch») для Джека – техника «Fast Draw» («Psycho Crack», «Sonic Buster», «Meteor Dive», «Trickster», «Heal Blade», «Divide Shot», «Soul Breaker», «Blast Charge», «Slash Rave», «Guilty Blade», «Shadow Bind», «Magnum Fang», «Phazer Zapp», «Cosmic Nova», «Void», «Trump Card»), для Сесилии – заклинания черной и белой магии.

Иконка «Огненный шар» позволяет усилить способности. Термином «Forces» обозначаются специальные способности персонажей, которые могут быть использованы для борьбы с монстрами. Так, Руди может получить «Lock On», «Summon Guardian», «Protector» и «Fury Shot», Джек – «Accelerate», «Summon Guardian», «Sonic Vision» и «Double Attack», Сесилия – «Mystic», «Summon Guardian», «High Guardian», «Dual Cast».

Орудия (Tools)

Термином «Tools» в игре названы предметы, орудия, существа, придающие герою новые возможности при прохождении этапа. В поединках с монстрами орудия не используются. Для активизации орудия нажмите ■.

По мере прохождения игры персонажи увеличивают количество орудий. Орудия Руди: Bomb, Radar, Roller Skates, Power Glove.

Орудия Джека: Hanpan, Lighter, Grappling Hook, Maya Guitar.

Орудия Сесилии: Tear Drop, Pocket Watch, Magic Wand, Vase, Pot.

Меню игрового экрана

После нажатия ▲ в правой части экрана появятся шесть иконок, а в левой – окно с краткой информацией о героях (на первых этапах – об одном герое). Информация о герое содержит его имя, текущее и максимальное значения параметров HP и MP, уровень мастерства и текущий режим ведения боя. В нижней части экрана: слева – активная способность из «Tools», справа – количество денег, измеряемое в денежных единицах «Gello» (ниже – «g.»).

Для выбора иконки используются кнопки 🡻 и 🡹. Вход в меню выбранной иконки – ✖.

Иконка «Желтый мешок»

Экран инвентаря. Является общим для всех героев. Перед вами – список имеющихся у вас предметов (справа от названия предмета – количество). Здесь вы можете просмотреть, отсортировать или использовать имеющиеся у вас предметы.

Некоторые предметы вы сразу получаете в начале игры, другие можно где-нибудь подобрать (✖), купить или получить в награду за победу над противником. Подробнее предметы описаны в разделе «Предметы и их свойства».

Неиспользуемые предметы снаряжения также перечислены на экране инвентаря, но серым цветом. Их можно отсортировать или продать.

Чтобы использовать предмет, с помощью ***D-pad***'а подведите цветную строку к интересующему вас предмету и дважды нажмите ✖. В появившемся окне выбора героя с помощью кнопок 🡹 и 🡻 переместите цветной прямоугольник к одному из трех героев (на первых этапах выбирать не приходится!). В нижней части окна вы увидите, какой из параметров будет изменен. Нажмите ✖, а затем, чтобы закрыть окно, – ●. Если предмет использовать нельзя, вы услышите гудок.

Иконка «Голубая звезда»

Природные способности или навыки (innate skills). Каждый из героев имеет индивидуальные способности, используемые в бою с монстрами. Подробнее об этом рассказано в разделе «Способности героев».

В этом меню вы можете посмотреть имеющиеся на данный момент способности, а так же их численные характеристики. (Для справки нажмите ▲.)

Иконка «Коричневая куртка»

Снаряжение. Подробнее см. раздел «Снаряжение». Меню состоит из таких пунктов:

R.hand – предмет в правой руке героя;
L.hand – предмет в левой руке героя;
Body – чем защищено тело;
Head – чем защищена голова;
Rune – используемые руны;
Auto Equip – автоматический подбор наиболее эффективной амуниции.

Для неавтоматизированной замены снаряжения нажмите ✖. Появятся два окна. В левом вы увидите, каким образом смена тех или иных доспехов скажется на параметрах героя. Синий треугольник – уменьшение значения параметра, оранжевый – увеличение. В правом окне приводится список предметов снаряжения, предназначенных для данной части тела.

Иконка «Желтый рупор»

Это меню посвящено тактике ведения боя с монстрами:

Manual – герой будет следовать инструкциям игрока (см. раздел «Прохождение/Ведение поединка»);

All Out – бой с использованием максимальной мощности;
Balanced – бой со сбалансированными защитой и нападением;
Defense – бой, ориентированный на защиту и автоматическое восстановление энергии. Эта опция полезна при борьбе с сильным противником, когда нет времени на восстановление жизненной силы;
Survival – комбинация режимов «All Out» и «Balanced»;
Reserve – бой, в котором не используется специальное оружие.

Иконка «Сердце»

При выборе этой пиктограммы на экран выводится сводная таблица параметров героя.

Иконка «Лист»

Меню опций:
Controller – переназначение кнопок контроллера;
MVS – изменение вида на поединок;
Sound – переключение стерео- и монорежимов звука;
Screen Svr – отключение экрана через указанное время при условии ненажатия на кнопки;
Cursor – параметры курсора;
Screen – центрирование игрового экрана;
Icon – редактирование иконок;
Window – изменение внешнего вида окон;
Load – загрузка ранее «сохранённой» игры.

Предметы и их свойства

Предметы имеют разнообразное применение. Одни усиливают какую-либо характеристику героя, другие лечат, третьи дают уникальные возможности.

Лекарства

Некоторые монстры кроме нанесения видимого урона, наблюдаемого по уменьшению HP, могут отравить вашего персонажа или вызвать у него заболевание. В этом случае рядом с параметрами HP и MP появится какой-нибудь устрашающий значок (например череп, красный крест или молния). Вам следует подлечиться! От каждой болезни – свое лекарство:

Предмет, стоимость	**Свойства**
Antidote, 50	Лекарство-противоядие
Heat Salve, 50	Средство от паралича
Holy Symbol, 50	Средство от «Bad Omen»
Light Shroom, 50	Лекарство от «Flash»
Medicine, 50	Средство от болезней
Pin Wheel, 50	Лекарство от беспорядка
Toy Hammer, 50	Лекарство от забвения
Violet Rose, 50	Лекарство от шума в голове.

Предметы повышения параметров

Приводим перечень предметов с указанием их свойств и стоимости. Если стоимость не указана, значит, предмет купить нельзя:

Предмет, стоимость	**Свойства**
Agile Apple	+ 1 RES
Ambrosia	Полностью восстанавливает HP
Full Revive	Оживление, восстановление HP
Goat Doll, 1500	Передача партнерам права на восстановление («Black Market»)
Hardy Apple	+ 1 VIT
Heal Berry, 20	Восстанавливает здоровье (HP), но не более чем на 200 единиц
Lucky Card	В два раза увеличивает опыт и количество денег
Magic Carrot	Восстанавливает магическую энергию, но не более чем на 50 MP
Mega Berry	Восстанавливает здоровье (HP), но не более чем на 2.000 единиц
Missanga, 3000	Повышение удачи (LUCK) на один уровень («Black Market»)

Mystic Apple	+ 1 SOR
Nectar	Полностью восстанавливает здоровье (HP)
Potion Berry, 500	Восстанавливает 1.000 HP («Black Market»)
Power Apple	+ 1 STR
Revive Fruit	Восстановление сознания
Secret Sign	На единицу уменьшает расход магии (MP) Fast Draw
Small Flower	Временное увеличение удачи (+ 1 Luck). Эти цветы можно купить на «Ruins Festival». Затем вы получите их от девочки-эльфа.

Другие предметы

Предмет, стоимость	**Свойства**
Bullet Clip	Заряжает пистолет («Hand Cann.»)
Duplicator	Запасной ключ, созданный с помощью магии. Эти ключи вы сможете найти в Hayokontons, к востоку от Ancient Arena. Позволяет дублировать предметы. С его помощью, например, можно изготовить огромное количество денег
Magic Map	показывает известные города
Holy Medal	магический символ.

Прохождение

Первые этапы каждый из героев проходит в одиночку. Так что начать игру вы можете любым из них. После того как персонажи встретятся в городе Эдлхайде (Adlehyde), вы будете путешествовать втроём, передавая управление то одному, то другому герою.

Мы сделали достаточно подробное описание начальных этапов. Далее, когда вы освоите основные приемы игры, вам будет достаточно описания, ориентированного на наиболее сложные места.

Тщательно исследуйте все подземелья и населенные пункты. Старайтесь отыскать все предметы. Проверяйте бочки и сундуки (✖). Почаще разговаривайте.

Покупая предметы, помните, что при их продаже вы сможете вернуть лишь 75 % их первоначальной стоимости.

Ведение поединка

Перед проведением поединка неплохо напрячь серое вещество. Исход битвы зависит от того, насколько хорошо вы к ней подготовились, правильно ли выбрали оружие и тактику ведения боя. Зная повадки монстра, вы должны правильно подобрать используемое оружие.

Враги нападают неожиданно. Как только это случится, на экране появятся два окна и иконки. В левом нижнем окне – названия монстров и их количество, в правом верхнем – текущее значение HP и MP. С помощью иконок вы можете проверить свою амуницию, изменить тактику боя, выбрать активного героя или убежать с поля боя.

Если для поединка устновлен режим «Manual», то дополнительно можно выбрать «голубую звезду» умения, «огненный шар» спецприемов, «мешок» с предметами или «щит», обеспечивающий защиту.

«Ценные» враги

Бои с монстрами – это шанс накопить опыт, получить деньги и полезные предметы. С точки зрения приобретения опыта наиболее полезны:

Hayokontons – вы найдёте его на самом большом острове к востоку от Ancient Arena. Победа даст вам 20.000 единиц опыта (EXP) на двоих героев и возможность пользоваться дубликатором;

Acid Bunnies – ищите на северо-западе или юго-востоке от Desert Strip. Победив, получите 20.000 EXP на троих;

Wyverns – обитает на Wandering Isle. Вы можете заработать 4.000 EXP. Монстра несложно уничтожить, используя «Meteor Dive».

Surf Vilage (игра за Wandering Youth)

Предметы: «Bomb Tool», восемь «Heal Berry», «Hardy Apple», «Power Apple», «Light Shroom», 8 g., 17 g., 20 g.

Поищите в деревне полезные предметы. Если хотите получить гриб «Light Shroom», то поймайте курицу, что бегает около собаки. Бросив её, вы станете владельцем лекарственного гриба.

Чтобы «сохранить» игру или переключиться на другого героя, обратитесь к попугаю.

Найдите мэра деревни Пайфера (Pifer). Этот старикан находится на втором этаже единственного двухэтажного дома в Surf Vilage. Возьмите у него бомбы.

Затем идите на юг, в пещеру Berry Cave. На выходе из деревни у прилавка стоит торговец. При желании можете у него что-нибудь купить или что-нибудь ему продать.

Berry Cave (игра за Wandering Youth)

Предметы: «Heal Berry», 50 g., 50 g., «Holy Symbol», 300 g., «Bullet Clip», «Power Apple», «Agile Apple», «Hardy Apple», «Bandana», «Holy Berry».

Большой ящик взорвите бомбой (■). Чтобы сдвинуть статую, используйте рубильник. Табличку, преграждающую путь, взорвите бомбой.

Около статуи, загороженной большим ящиком, сначала взорвите ящик, а затем переключите рубильник. Не доходя до двух статуй с парой рубильников, отыщите скрытый проход. Чтобы туда проникнуть, взорвите камень.

Поговорив с Тонни (Tonny), взорвите ещё один скрытый проход за его спиной.

Для борьбы с «боссом» Zombie пополните здоровье и приготовьте свой пистолет. Переключитесь на режим «Defence».

Победив монстра, вы получите 100 единиц опыта (EXP) и 200 g.

Теперь ваш путь лежит на юг, в Aldehyde. Когда появится меню выбора героя и места действия, переключитесь на Храм Памяти.

Temple of Memory (игра за Treasure hunter)

Предметы: пять «Heal Berrys», «Hide Glove», «Cowboy Hat», «Agile Apple».

Не пытайтесь бежать от катящихся на вас камней. Они не причинят вреда.

Чтобы открыть сундук, к которому невозможно подойти, нажмите ■. То же проделывайте с недоступными рубильниками и кристаллами.

Чтобы открыть дверь, встаньте на красный кристалл в другой комнате. Ящики сдвигайте с пути.

Оказавшись в коридоре, где из стен выпадают копья, сначала идите налево. Там нужно с помощью Ханпана нажать на красный кристалл, предварительно столкнув вниз ящик. Потом вернитесь в коридор и идите направо. Дверь в конце коридора будет открыта.

Чтобы открыть следующую дверь, быстро пробегая, наступите на два красных кристалла, а затем – на появившийся третий.

Чтобы появился портал, встаньте на один синий кристалл и с помощью Ханпана нажмите на второй. Портал переместит вас к Temple of Memory, где появится голографическое изображение Эльфа. Поговорив с Эльфом и воспользовавшись порталом, вы вновь окажетесь на том месте, где начинался уровень. На этот раз попробуйте ввести пароль Emiko.

Теперь можете отправиться на юго-восток в Aldehyde. Когда появится меню, переключитесь на Curan Abbey.

Curan Abbey (игра за Cecilia)

Предметы: «Pocket Watch», «Crest Graph».

Выйдя из класса, направляйтесь в дальнюю комнату на северо-восток. Поговорите с учителем и получите от него «Crest Graph» – на него можно купить магию.

Найдите библиотеку, где на полу разбросаны книги. Мальчик попросит взять у Anje волшебные часы, чтобы Сесилия могла навести порядок в библиотеке.

В одной из комнат южнее найдите женщину по имени Anje, поговорите с ней и около сто-

ла с камнем используйте «слезинку» (Tear). Получив часы «Pocket Watch», вернитесь в библиотеку. Наведя там порядок, прочтите книгу, лежащую на полу.

Идите в классную комнату, где находися сестра Мери (Sister Mary).

Поговорите с девочкой в левом коридоре южного крыла о ключах на статуях. Посередине между классами и библиотекой, на юге, есть выход к двум статуям. Воспользуйтесь переключателями на них и поменяйте статуи местами. Встаньте между ними и нажмите ■. Вернитесь в дом. Под синим кристаллом нажмите ■ – и вы телепортируетесь в секретную библиотеку.

Secret Library

Предметы: «Medicine», две «Magic Carrot», две «Heal Berry», «Capuche», «Water Rune».

Для открывания дверей с синим кристаллом используйте ■.

В комнате с двумя сундуками, четырьмя ящиками и красным кристаллом, чтобы открыть дверь, нужно бросить на кристалл ящик.

В комнате, где путь заграждают три ящика, разбейте два из них и, удерживая на руках последний, встаньте на красный кристалл. Бросьте ящик в появившийся на противоположной стороне комнаты красный кристалл.

Попав в большую библиотеку, найдите три книги и бросьте их в огонь в северной части комнаты. Ниже огня откроется дверь. Приготовившись ко встрече с серьёзным противником, зайдите в комнату. На столе возьмите книгу. Убив «босса» Book Monster, вы получите Руну Воды и сможете покинуть аббатство.

Adlehyde

Предметы: 200 g., «Crest Graph», «Power Apple», «Moon Stone», «Magic Carrot», «Heat Salve», три «Heal Berry», «Hardy Apple», «Agile Apple», «Antidote», «Toy Hammer».

Когда вы приведете трех героев в Aldehyde, отправьте Сесилию во дворец поговорить с королем, а потом – к Эмме. Её найдете на втором этаже дома справа от входа в город.

Подведите Сесилию к двум другим героям. С этого момента наши герои объединятся, и вы сможете передавать управление любому из них.

Далее ваш путь лежит на север, к Lolithia's tomb. Но сначала купите новое обмундирование и соберите все полезные предметы в городе.

Lolithia's Tomb

Предметы: «Potion Berry», «Heal Berry», «Power Apple», «Mystic Apple», «Buckler», «Revive Fruit», две «Magic Carrot», «Hardy Apple», «Crest Graph», 50 g., 130 g.

Найдите Эмму (справа от входа поднимитесь по лестнице) и поговорите с ней. Взрывом откройте замурованный проход у нее за спиной. Собрав полезные предметы в двух комнатах справа и слева от входа, идите в большую центральную арку.

Груды камней, преграждающие проход, взрывайте бомбой. Под третьей грудой камней вы найдете кнопку с красным кристаллом. Встаньте на нее – фиолетовые кристаллы освободят проход. Желтые сундуки взрывоопасны. Открывайте их при помощи Ханпана. С некоторых стен можно прыгать. «Crest Graph» вы найдете в одной из комнат в левой части экрана.

Кнопка с красным кристаллом окружена двумя рядами фиолетовых монолитов. Встаньте справа от кнопки (у второго ряда) и с помощью Ханпана нажмите на нее. Все остальные кристаллы, кроме тех, что окружают кнопку, уйдут в землю.

Собрав секреты еще в нескольких комнатах, вы наконец найдете статую. Воспользуйтесь маленьким переключателем с обратной стороны статуи. Четыре появившихся блока расставьте по углам статуи. Появится лестница. Поднимитесь к двери, открыть которую поможет «слезинка». За нею вас ждет «босс» Magtortous. Победив его, вы получите 120 EXP и 320 g. Войдите в комнату, из которой появился монстр. Посмотрите на голема и вернитесь к Эмме.

Фестиваль в Adlehyde

Сесилия отделится от группы, пока вы будете спать в гостинице (Inn).

Сходите на фестиваль – вы найдете Эмму и получите в награду 500 g. Купите «Small Flowers», которые на некоторое время повысят вашу удачливость (LUCK). На восточной площадке найдите мужчину и женщину, у которых потерялся сын. Его можно найти справа, за оружейным магазином. В руке он держит красный воздушный шарик. Поговорите с мальчиком. В этот момент на город нападут Демоны. Спасите как можно больше людей.

В северной части города у входа во дворец спасите Сесилию.

Во дворце найдите короля. Пусть принцесса поговорит с отцом.

Проберитесь на кухню и поговорите с поваром, стоящим слева. Он откроет вам потайной ход.

Secret Passage

Предметы: «Potion Berry», «Power Apple», «Mystic Apple», две «Magic Carrot», «Hardy Apple», «Agile Apple», 120 g., 3 g.

Выход расположен в правом нижнем углу. Пройдя точку «сохранения», вы вновь вернетесь в разрушенный город. Сдвиньте один блок влево, а другой вниз.

В центре города вас ждет «босс» Belselk.

Дворец в Adlehyde

Предметы: «Magic Carrot», «Mystic Apple», «Revive Fruit», 100 g.

Поговорите с принцессой в ее комнате, затем идите в комнату с большим столом (Council Room) и поговорите с министром Йоханом (Johan). Затем идите на запад в Milama, через Mountain Pass. Вы найдете большую гробницу.

Mountin Pass

Предметы: «Magic Carrot», «Antidotes», две «Heal Berry», «Olive Branch», «Crest Graph», «Magic Map», «Lighter Tool».

У выхода из первой пещеры вы обнаружите зажигалку («Lighter») – это новый «Tool» для Джека. Ею можно зажигать керосиновые лампы, которые освещают пещеру .

Взорвите белую скалу – и найдете «Magic Carrot». С помощью Ханпана добудьте «Olive Branch».

Выход из последней пещеры расположен в правом нижнем углу. Перед уходом взорвите стену и возьмте «Magic Map». Milama лежит к югу от Mountain Pass.

Milana Vilage

Предметы: десять «Gal Hat», «Cute Ribbon», «Metal Band», «Mystic Apple», «Hardy Apple», «Heal Berry», «Agile Apple», «Power Apple», «Potion Berry», 690 g., 127 g., «Violet Rose», «Holy Medal».

Здесь вы сможете приобрести новое снаряжение.

В пабе (PUB) поговорите с женщинами. Одна из них (с зелеными волосами) расскажет вам об океане песка, расположенном к востоку от пещеры. За ним расположен город Ship Graveyard.

Поговорите с хозяином заведения. Он подскажет: «зажгите огонь на двух, а затем на десяти. Когда зажжете огонь на шести, откроются двери на двенадцати. Идите через храм со светом». Затем он даст вам «Holy Medal».

Идите на север, в «Guardian Shrine».

Guardian Shrine

Предметы: две «Magic Carrot», два «Crest Graph», три «Mystic Apple», «Fire Rune», «Wind Rune», «Earth Rune».

Поднимитесь на второй этаж. Видите двенадцать колонн, которые образуют часы? Воспользуйтесь зажигалкой и зажгите огонь на 2-м столбе, потом на 10-м, 6-м и на 12-м. Если вы сделали всё правильно, зажгутся все огни. Поднимитесь на второй этаж. Теперь с помощью символа «Holy Medal» вы сумеете открыть дверь.

3		1
5	7	2
4		6

Чтобы открыть дверь, нужно зажечь свечи в последовательности, показанной на схеме.

Затем вы должны подойти к зеркалу. Пройдя через зеркало, три ваших персонажа начнут действовать по отдельности.

Поговорите с Elemental Guardians. Получите Руны Земли, Воды и Ветра.

Baskar Village

Предметы: 98 g., 800 g., две «Heal Berry», «Power Apple», «Magic Carrot», «Crest Graph», «Agile Apple».

Поговорите с вождем племени (дом рядом с точкой «сохранения»). Затем пойдите в северную часть города. Поговорив с Zelhyr, идите на север.

Mount Zenom

Предметы: шесть «Heal Berry», «Lucky Card», «Blue Circlet», «Secret Sign», «Potion Berry», «Crest Graph», «Mystic Word», «Summit Rune», «Meteor Dive».

Чтобы открыть дверь, передвиньте вперед темную статую. Солому, преграждающую вам путь, подожгите, использовав зажигалку («Lighter Tool»). Поднявшись наверх, сразитесь с «боссом» Orga.

Elw Pyramid

Предметы: «Hard Guard», «Kizim Fire».

Вернитесь в Baskar и поговорите с деревенским старостой. Пройдите к пирамиде эльфов и найдите в центре ее большую колонну. Слева за водопадом примените «Kizim Fire». После телепортации покиньте храм и следуйте на юг.

Saint Centour

Предметы: 1.000 g., «Agile Apple», 100 g., «Crest Graph», «Hardy Apple», «Magic Carrot», 250 g., «Key Plate».

Поговорите с полицейским (к западу от входа в город) и ответьте «Yes». Возьмите «Key Plate». Идите на восток в Cage Tower.

Cage Tower

Предметы: «Crest Graph», «Round Shield», «Bullet Clip», три «Goat Doll», «Prism Laser».

Для открывания двери используйте «Key

Plate». Найдите оружие «Prism Laser» – металлическую коробочку между двумя сундуками.

Чтобы открыть дверь на верхний этаж, поднимитесь по правой лестнице и спуститесь по левой, потом вновь поднимитесь по правой. Поднимитесь на верх башни.

«Босса» N. Gaunt победите при помощи «Stoldark» – и вы получите 800 EXP и 3.500 g.

За спасение Calamity Jane и Maxwell получите 2.000 g., но потом деньги нужно будет отдать.

Возвращение в Saint Centour

Предметы: «Secret Sign», две «Potion Berry», «Lucky Card», «Bone», «Bullet Clip», «Power Apple», «Duplicator», «Saint Rune».

В полицейском участке (на юго-востоке) почитайте дневник. Около статуи получите Руну Святости. Идите на юго-восток к пирамиде эльфов, а затем на юго-запад, в Port Timney.

Port Timney

Предметы: «Hardy Apple», 480 g., 30 g., «Crest Graph», 2.000 g., «Revive Fruit», «Duplicator», «Potion Berry».

Зайдите в пивную и поговорите с Бартоломью (Bartholomew).

Взорвите деревянный ящик в верхней части города (за стеной), чтобы Джек освоил прием «Trickster». В сундуке позади пивной найдите дубликатор.

Теперь идите на северо-запад пустыни искать Maze of Death.

Maze of Death

Предметы: три «Crest Graph», «Magic Carrot», «Heal Berry», «Clear Chime», «Agile Apple», «Hardy Apple», «Mystic Apple», «Power Apple», «Crystal Bud», «Death Rune».

Наступите на кнопки, чтобы появилась лестница. Центральный проход ведет к точке «сохранения» игры.

Четыре статуи разместите по углам – откроется проход к зеленым статуям. У вас три минуты, чтобы найти выход. Взорвите стену за точкой «сохранения». Победив «босса» Chaos, вы получите 1.300 EXP, 1.500 g. и Руну Смерти.

Возвращение в Timney

Предметы: 5.000 g., «Mega Berry», «Lucky Card», «Full Revive», «Wand Tool», «Thunder Rune».

В пивнушке порта найдите Бартоломью и отдайте ему «Crystal Bud». На борту корабля «Sweet Candy» поговорите со всеми, затем отдохните: начинается свадьба. На вопросы священника дайте такие ответы: «Bride walks forward», «Olivia Clare», «Bartholomew», «Sweet Candy», «Old Moon», «Right Hand», «Crystal Bud», «8th», «Lucadia», «I'm too embarrassed».

Сразитесь с «боссом» по имени Zed, пообщайтесь с Lady Harken и получите Руну Грома. Попросите у Бартоломью награду. Если ответите на вопросы правильно, то получите 5.000 g., «Mega Berry», «Lucky Card», «Full Revive» и «Wand Tool», который поможет вам читать мысли животных.

Следуйте на юго-запад, к пирамиде Эльфов.

Elw Pyramid, Milama Village

Предметы: 123 g., «Metal Band», «Hardy Apple», десять «Gallon Hat», «Crest Graph», «Heal Berry», 690 g., «Violet Rose», «Radar Tool».

Чтобы проникнуть в пирамиду, а затем выйти из нее, используйте дубликатор («Duplicator»). Потом следуйте в Milama. Там, чтобы получить «Radar Tool», поговорите с собакой, охраняющей здание (используйте «Wand Tool»).

Sand River

Предметы: три «Hardy Apple», три «Power Apple», «Orb of Power», «Lucky Card».

Поговорите с обезьяной (Monkey) и следуйте за ней через темный пероход на восток, затем на север. Магический шар «Orb of Power» спрятан за фальшивой стеной. После точки «сохранения» вы увидите преход через Sand River. Идите вдоль берега на юг, к пещере. За каменной плитой зажгите факел, использовав «Heal Blade». Вернитесь к точке «сохранения» и идите вниз, к выходу.

Ship's Graveyard

Предметы: «Serenade», «Agile Apple», «Power Apple», «Hardy Apple», «Potion Berry», «Toy Hammer», «Revive Fruit».

Чтобы получить подсказку о Pleasing Garden, идите в северо-западный угол и поговорите с Дейвом (Dave) о его жене. Идите в Pleasing Garden на юго-восточном краю пустыни.

Pleasing Garden

Предметы: два «Crest Graph», «Duplicator», «Bracelet», «Flash Rune», «Grapple Tool».

Войдите в правую дверь и выйдите через левую. Обратите внимание на дверь между окон. На втором перекрестке коридоров идите прямо. Когда вернетесь на север, идите на запад и включите переключатель. Чтобы выманить Гигамантиса (Gigamantis) из песка, бросьте бомбу. Сражайтесь и победите Гигамантиса. Бросьте его голову на кристалл. Возьмите «Grapple Tool». Используйте транспортеры (направо, налево и в центр), чтобы получить браслет («Bracelet») и Полыхающую Руну. Возвращайтесь в Ship's Graveyard.

Возвращение Ship's Graveyard

Чтобы получить «Sonic Vision Force», отдайте браслет Дейву. Поговорите с Бартоломью. Поспите в гостинице и снова поговорите с ним.

Ghostship

Предметы: четыре «Potion Berry», «Secret Sign», «Magic Carrot», «Lucky Card».

Почитайте корабельный журнал. Некоторые скелеты могут превратиться в Cybergeists, когда вы заговорите с ними. Идите в северо-восточный угол за кроватью в восточной комнате. Пока вы не сможете взять синие сундуки.

Возвращение Ship's Graveyard

Предметы: «Wind Vane», «Goat Doll», «Crest Graph».

Идите на берег и возьмите синие сундуки с корабля-призрака («Ghostship»).

Inner Sea

Предметы в бутылках: «Duplicator Key», «Lucky Card», «Crest Graph».

Adlehyde

Предметы: четыре «Crest Graph», «Secret Sign».

Чтобы взять упомянутые предметы, нужен «Duplicator Key».

Дайте «Secret Sign» человеку, стоящему на углу здания к западу от южного магазина магических товаров – и получите «Soul Breaker».

Для получения новых подсказок придется пожертвовать деньги городскому ресторану.

Rosetta Town

Предметы: 498 g., «Grand Hat», «Head Gear», «Gella Coin», «Magic Carrot», «Crest Graph», «Power Apple», «Hardy Apple».

Вы отыщете этот город к югу от Graveyard, на противоположнгой стороне острова.

Полюбуйтесь цветами в юго-восточной части города в саду вокруг хижины. Вы встретите Mariel, эльфийскую девушку. Идите в Forest Mound, чтобы взять «Arnica Herb», затем вернитесь в Rosetta и отдайте травку мэру. Поговорите с Джейн (Jane) у входа в город.

Volcannon Trap

Предметы: 1.800 g., «Bullet Clip», «Secret Sign», «Silver Harp», две «Potion Berry», 971 g., «Magic Carrot», «Lucky Card», «Crest Graph», «Rocket Launcher», «Red Malice».

Вам нужно пройти на северо-запад от Ship's Graveyard.

Возьмите гранатомет «Rocket Launcher». Вас ждет встреча с «боссом» Белиском.

Tripillar (юго-восток Inner Sea)

Предметы: шесть «Potion Berry», «Bullet Clip», «Secret Sign», «Magic Carrot», «Blue Virtue».

Направьте Джека налево. Сразитесь со статуей, отбейте три « Critter Rounds».

Пусть Сесилия идет в центр, а Руди направо. Все герои должны подняться на самый верх. Синие кристаллы на шестом этаже помогут вам переключить управление между героями, если вы зазеваетесь. На шестом этаже каждый из героев должен встать перед статуей с синим шаром, чтобы шар засветился.

Сразитесь с Mage Fox. Возьмите «Blue Virtue».

Giant's Cradle

Предметы: два «Crest Graph», две «Potion Berry», две «Magic Carrot».

Пройдите на северо-восток от Ship's Graveyard.

Поместите «Red Malice» в правое, а «Blue Viture» – в левое отверстие сбоку двери, чтобы открыть ее. От копий попытайтесь убежать. Только не бегите слишком далеко: в проходе есть провалы. Чтобы уберечься от копий, нужно зацепить крюком третий колышек.

Вернитесь в Adlehyde и поговорите с Эммой.

Когда Джессика (Jessica) поговорит с Земляным Големом (Earth Golem), он проснется. Эмма вернет ваш корабль в Adlehyde.

Court Seim

Предметы: «Mystic Apple», «Agile Apple», «Power Apple», «Wind Up Key».

Вам предстоит действовать в восточной части карты.

На нижнем этаже большого дома поговорите с Максвеллом (Maxwell). Возьмите «Wind Up Key».

Epitaph Sea

Предметы: «Potion Berry», «Magic Carrot», «Lucky Card», «Mystic Apple», «Agile Apple», «Crest Graph», «Secret Sign», «Bullet Clip», «Full Revivie», «Reflex», «Talisman»,

«Duplicator», «Rune Drive #1», «Metal Bird», «Roller Skates Tool».

Примените «Wind Up Key» к машине, чтобы войти. Используйте «Wand on Black Shadow» и следуйте точно за ней в дверь. Чтобы открыть дверь, снова поговорите. Ханпан проникнет через норку в стене и переключит рубильник. Возьмите книгу «Metal Bird». Пройдите через дверь с паролем «Metal Bird». Чтобы взять три сундука, примените «Duplicator Key». Возьмите «Roller Skates». Используйте «Wind Up Key» на трех механизмах – и получите «Blast Charge». Сразите «босса» Boomerang & Luceid и возьмите первую Руну Движения.

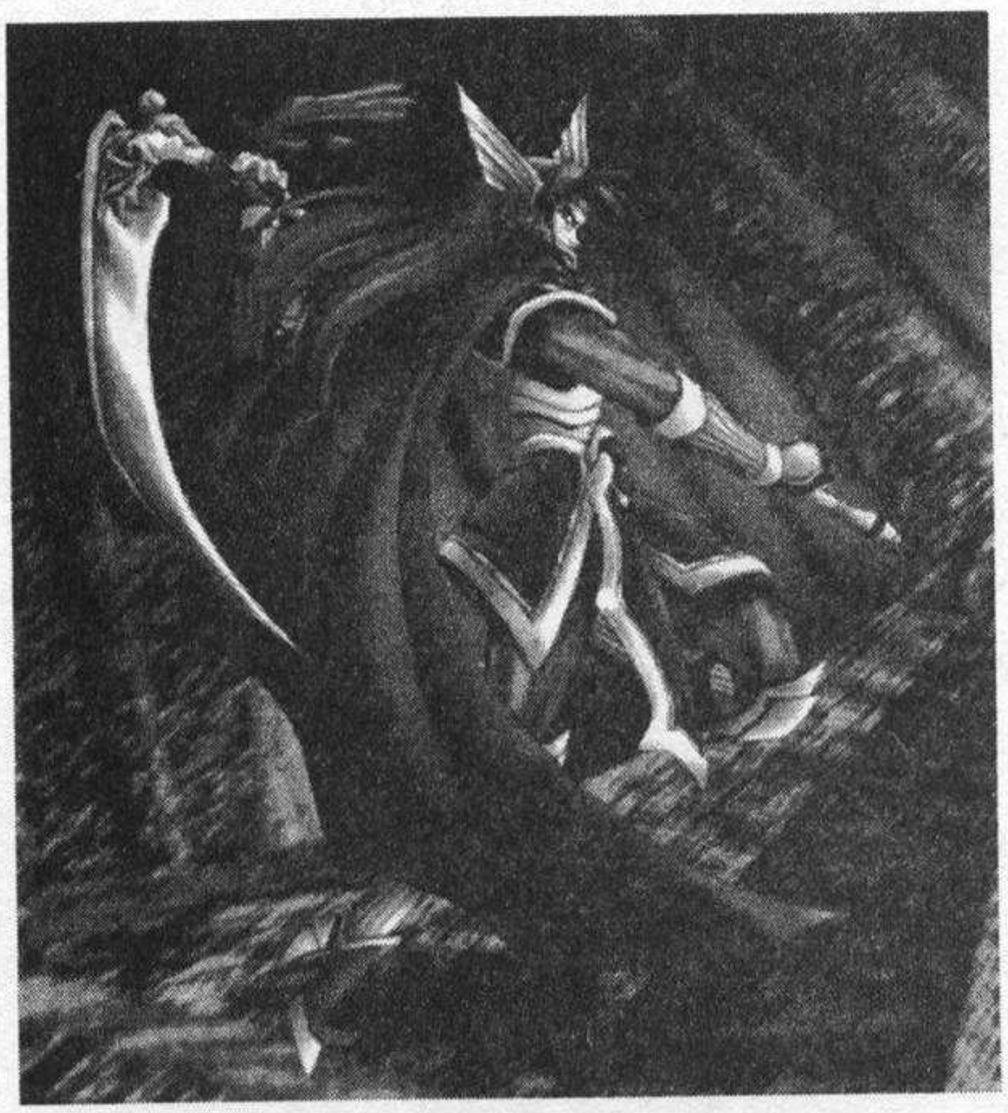
Возвращение в Court Seim

Поговорите с Максвеллом. Перед сном поговорите с Джейн. Возьмите «Protector Force». Появится Альхазад (Alhazad) и потребует Руну Движения.

Sacred Shrine

Предметы: «Magic Carrot», «Duplicator», «Potion Berry», «Crest Graph», «Revive Fruit», «Secret Sign», «Secret Book», две «Potion Berry», 320 g., 2.130 g., «Rune Drive #2».

Здесь (к югу от Court Seim) в двух комнатах вам потребуется «Duplicator Key». Вторая комната – со статуей. Сотворите «Fast Draw» («Slash Rave»).



Найдите собаку, которая превратится в монстра Agaless. Сразитесь с ним. Воспользуйтесь Ханпаном, когда найдете ребенка, который ненавидит крыс.Поговорите с няней.

На вопросы, которые задаст Ханпан, отвечайте так: «St. Centour», «Huddling against your body», «Go through with human», «Go in with humans», «Villager became monster».

Идите к стражнику, стерегущему дверь. Убейте его, зайдите и сразитесь с Альхазадом. Возьмите Руну Движения.

Photosphere

Предметы: пять «Potion Berry», «Full Revive», два «Hardy Apple», «Agile Apple», «Magic Carrot», три «Revive Fruit», «Megaberry», «Gauntlet», «Twin Orbs», «Tear Drop Tool».

Вам предстоит искать эти предметы севернее Court Seim, на большом северо-восточном острове.

Adlehyde

Предметы: 500 g., «Lucky Card», «Bullet Clip», «Missanga», 1.000 g., «Power Apple».

Вернитесь в Adlehyde и отдайте Эмме книгу «Metal Bird».

Dragon Sea Shrine

Предметы: «Lucky Card», «Magic Carrot», три «Crest Graph», «Duplicator», «Shining Cape», «Triton Rune», «Vase Tool».

Пройдите к водовороту на востоке от Rosetta. Он расположен между Inner Sea и Outer Sea.

Outer Sea

Предметы в бутылках: «Duplicator Key» (на западе Rosetta), «Duplicator Key» (на восток от Baskar), «Crest Graph» (запад Sacred Shrine), «Duplicator Key» (юго-восток Milama).

Forgotten Ruins

Предметы: «Bullet Clip», «Ocarina».

Эти предметы можно обнаружить в юго-восточной части пляжа на западе от Court Seim.

Wandering Isle

Предметы: «Sioux Poncho», «Crest Graph», «Red Jacket».

Ищите южнее Court Seim.

Dead Sanctuary

Предметы: «Wise Slate», четыре «Mystic Apple», «Elder Scroll», «Crest Graph», «Lunar Rod», «Dragon Idol», «Lion Idol», «Goddess Idol».

Demon's Lab

Предметы: «Revive Fruit», три «Potion Berry», «Mega Berry», «Energy Saber», две «Bullet Clip», «Bazooka».

Эти вещи следует искать на северо-западе от Milama.

Gate Generator

Предметы: две «Magic Carrot», «Bullet Clip», «Heal Berry», «Crest Graph», «Secret Sign», два «Potion Berry», «Force Unit», «Nectar».

Back to Rosetta

Поговорите с Mariel и направляйтесь к Forest Mound.

Tarjan

Предметы: «Agile Apple», «Sunbird Hat», «Magic Carrot», «Blue Ribbon», «Mega Berry», «Spirit Key».

«Spirit Key» вы найдете в доме на северо-востоке деревни.

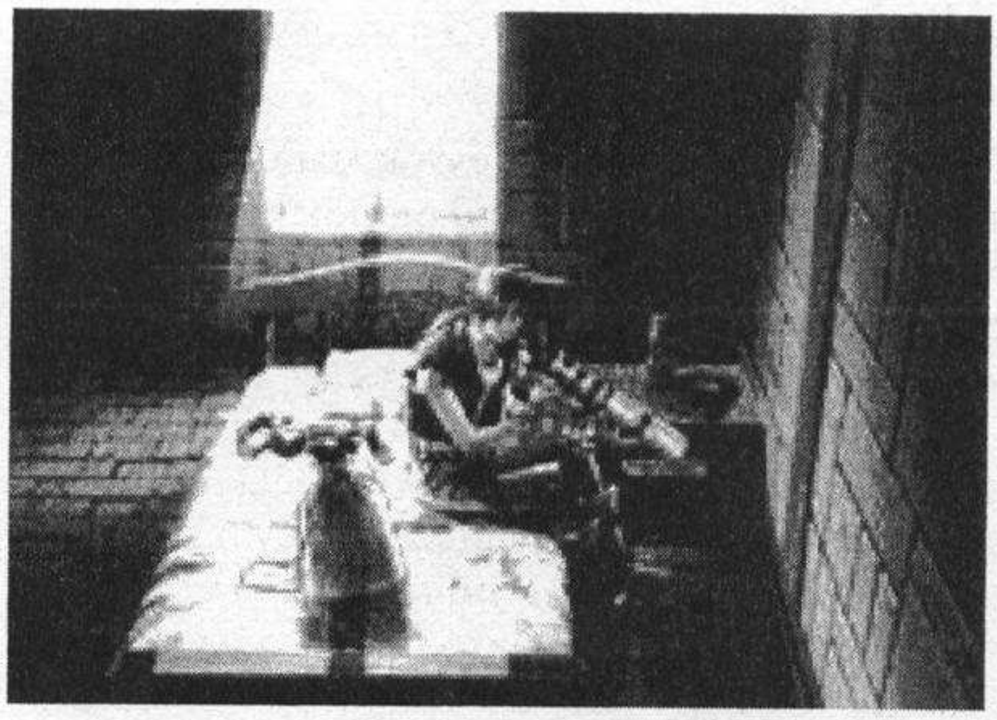
Forest Prison

Предметы: пять «Crest Graph», «Mirage Coat», «Prarie Coat», «Warrior Vest», «Life Rune».

Vassim's Lab

Предметы: «Mega Berry», «Duplicator», «Hyper Gear», «Magic Carrot».

Поговорите с Vassim. Используя «Forest Mound», вернитесь в настоящее время, в Filgaia.



Телепортируйтесь в Curan Abbey и пройдите в Hidden Library. Там вы найдете книгу «De La Metallica».

De La Metallica

Предметы: «Necronomicon», «Hades Rune».

На закрытую дверь дважды воздействуйте волшебными часами. Соберите все восемь книг («Earth», «Water», «Fire», «Wind», «Lightning», «Nothingness», «Illusion», «Sacred»), чтобы получить «Phazer Zapp». Откройте третий и четвертый сундуки слева.

Возвращение в Vassim's Lab

Предмет: «Secret Tool».

Поговорите с Vassim, а затем с Rudy. Сесилия должна победить Элизабет (Elizabeth). Идол разрушится, и вы получите Руну Любви.

Adlehyde

Предмет: «Castle Rune».

Дайте Тому «Secret Tool». Идите к статуе Zeldukes, которую Том отремонтирует.

Gemini's Corpse

Предметы: «Crest Graph», «Black Pass», «Magic Carrot», «Lucky Card», «Mega Berry», «Pouch», «Duplicator», «Ambrosia», два «Secret Sign», «Phaser», «Gemini Ckt #1», «Power Glove Tool».

На поиски этих предметов отправляйтесь к западу от Court Seim.

Возвращение в Ship's Graveyard

Предмет: «Gemini Ckt #2».

Побывайте в Adlehyde и поговорите с Эммой. Идите на пляж. Там вы получите второй «Gemini Circuit». Вернитесь в Adlehyde и вновь поговорите с Эммой.

Pandemonium

Предметы: «Mind Gem», «Mega Berry», две «Magic Carrot», «Lucky Card», «Secret Sign», «Bullet Clip», два «Crest Graph», «Ambrosia».

Этот район расположен к юго-востоку от Court Seim (он окружен рекой и горами).

Arctica Castle

Предметы: четыре «Secret Sign», два «Full Revive», две «Mega Berry», «Nectar», «Lucky Card», «Boom Getter», «Black Feral», «Wild Bunch», «Courage Rune».

Ищите северо-западнее Photosphere.

Ka Dingel

Предметы: пять «Mega Berry», два «Nectar», «Lucky Card», пять «Magic Carrot», четыре «Full Revive», две «Ambrosia», «Metal Shield», «Saber Fang».

Ищите на кольцевом рифе к северу от «Ancient Arena».

Malduke – Section 01 & 11 – Entrance Gate

Предметы: пять «Nectar», «Bullet Clip», «Silver Blade», «Princess Rod», «Violator», «Arc Smasher», «Guitar Tool».

Malduke – Section 21 – Statue Area

Предметы: «Assault Coat», «Jolla Poncho», «Filgaia Robe», «Jade Wilder», «Arms».

Malduke – Section 31 – Residential Area

Предмет: «Wings».

Этот предмет (крылья) вы найдете позади большого надгробия на кладбище.

Malduke – Section 41 – Mine Area

Предметы: «Braver Vest», «Eye».

Четыре глаза («Eye») находятся в четырех сундуках. Но настоящий глаз один: тот, что лежит во втором сундуке справа. Чтобы определить подлинность глаза, зайдите в соседнюю комнату. Настоящий глаз светится голубым цветом.

Malduke – возвращение Section 11

Чтобы открыть дверь, используйте предметы «Wings», «Arm» и «Eye».

Malduke Central Control

Вас ждет сражение с Zeikfried, Motherfried и Zeik Tuvai.

Дорогие читатели-игроманы!

Мы хотели бы сделать “ИГРОМАНИЮ” интересной для Вас. Для этого просим Вас заполнить анкету. Отправьте ее по адресу: 109193, г. Москва, ул. Южнопортовая, д. 16, фирма «Астрея». Также можно воспользоваться электронной почтой (указав номера вопросов и варианты ответов). Адрес электронной почты: astrea@pop.transit.ru

Жители России, приславшие заполненную анкету до 1 ноября 1997 года, смогут получить следующий номер «ИГРОМАНИИ» по почте (наложенным платежом по льготной цене 15 тыс. рублей, включая стоимость пересылки).

Анкета

1. Ваш возраст

❑ a) До 14 лет ❑ b) 14-18 ❑ c) 18-25 ❑ d) Старше 25

2. Игровая платформа

❑ a) PC ❑ b) Sony PlayStation ❑ c) Другая _____

3. Жанры игр, которые Вы предпочитаете:

❑ Симуляторы
❑ Стратегии
❑ 3D Action (типа DOOM, Quake)
❑ Гонки
❑ Ролевые игры
❑ Драки (Mortal kombat и т.п.)

Другие: _____
_____

4. Какая информация Вас больше всего интересует?

❑ Интервью
❑ Новости игрового мира
❑ Обозрения игр, готовящихся к выходу
❑ Рейтинги популярности игр
❑ Рецензии на новые игры
❑ Подробные прохождения и описания игр
❑ Коды, секреты, советы
❑ Игровой Интернет
❑ Освещение аппаратных проблем и новинок

Другая информация: _____
_____

5. Хотели бы вы видеть следующие номера журнала цветными, при том,что для этого придется больше места отдать рекламе?

❑ a) Да ❑ b) Нет

6. Что лучше: журнал с подробными описаниями пятнадцати игр крупным шрифтом или двадцати мелким шрифтом?

❑ a) Пятнадцать игр ❑ b) Двадцать игр

7. Хотите ли Вы получить следующий номер журнала почтой наложенным платежом по специальной цене 15 тыс. руб.?

❑ a) Да : Укажите Ваш подробный почтовый адрес с индексом, фамилию, инициалы: _____

_____

_____

_____

❑ b) Нет

8. Какие на Ваш взгляд игры последних месяцев являются лучшими?

1 _____
2 _____
3 _____ PC CD ROM
4 _____
5 _____

1 _____
2 _____
3 _____ PlayStation
4 _____
5 _____

9. Пользуетесь ли Вы услугами Internet?

❑ a) Да ❑ b) Нет

10. Нужно ли писать об играх прошлых лет?

❑ a) Да ❑ b) Нет

11. Где Вы приобретаете игры?

_____

12. Какие игровые журналы Вы читаете?

12.1 _____
12.2 _____
12.3 _____

13. Где и по какой цене Вы купили этот номер журнала?

_____

14. Ваши предложения и пожелания “ИГРОМАНИИ”:

_____

_____

_____

Спасибо за проявленный интерес!

КОМПЬЮТЕРЫ

Гарантия 24 месяца.
Сертификат Госстандарта
РОСС RU.ME06.B00318

SMS
Style Micro Systems

SUNRISE

Рядом с Вами...

МАГАЗИН

Базовая конфигурация:
RAM 8 Mb EDO, HDD 1.0 Gb EIDE, FDD 3.5", SVGA card 1 MB PCI, Mini Tower Case, Keyboard, Mouse

Pentium - 120 MHz	394$
Pentium - 133 MHz	409$
Pentium - 166 MHz	433$
Pentium - 200 MHz	473$
Pentium - 166 MHz MMX	520$
Pentium - 200 MHz MMX	624$
Pentium Pro - 200 MHz	904$

Мониторы 14"/15"/17" NI MPRII от 180$

Принтеры (матричные, струйные, лазерные), факс-модемы US Robotics, источники бесперебойного питания APC, средства multimedia, сканеры, расходные материалы, копиры Rank Xerox, сетевое оборудование, аксессуары, комплектующие.

СЕРВИС-ЦЕНТР

Ремонт компьютеров, принтеров, мониторов.

Модернизация компьютеров:
386 ➡ 486 ➡ Pentium ➡ Pentium MMX

Обмен мониторов:
14" ➡ 15" ➡ 17" ➡ 20"

Установка и настройка: multimedia, факс - модемов.

Заправка и ремонт копиров.

Проектирование и установка сетевых решений "под ключ".

5 часов в Интернет БЕСПЛАТНО!

http://www.sunup.ru E-mail: service@sunup.ru

Оцените наше сочетание качества, сервиса и цены!

Магазин и сервис-центр: Красноказарменный пр-д, 1 (ст.м. "Авиамоторная")

(095) 956-1225 (многоканальный), 273-3180, 361-9554, 361-9556, 361-9288

Дилеры:

Монтажная ул, д.7, стр. 2	(ст.м. "Щелковская")	Тел. (095) 966-0101
Овчинниковская наб., д.18/1	(ст.м. "Новокузнецкая")	Тел. (095) 220-1040
Ткацкая ул., д.1	(ст.м. "Семеновская")	Тел. (095) 962-9410

Мы ждем Вас: понедельник-пятница: с 10.00 до 19.00, суббота - до 16.00

В ЭТОМ НОМЕРЕ:

PC

Carmageddon

Enemy Nations

Interstate'76

KKnD

MDK

Moto Racer

Need for Speed 2

Outlaws

Redneck Rampage

Theme Hospital

X-Wing vs. TIE Fighter

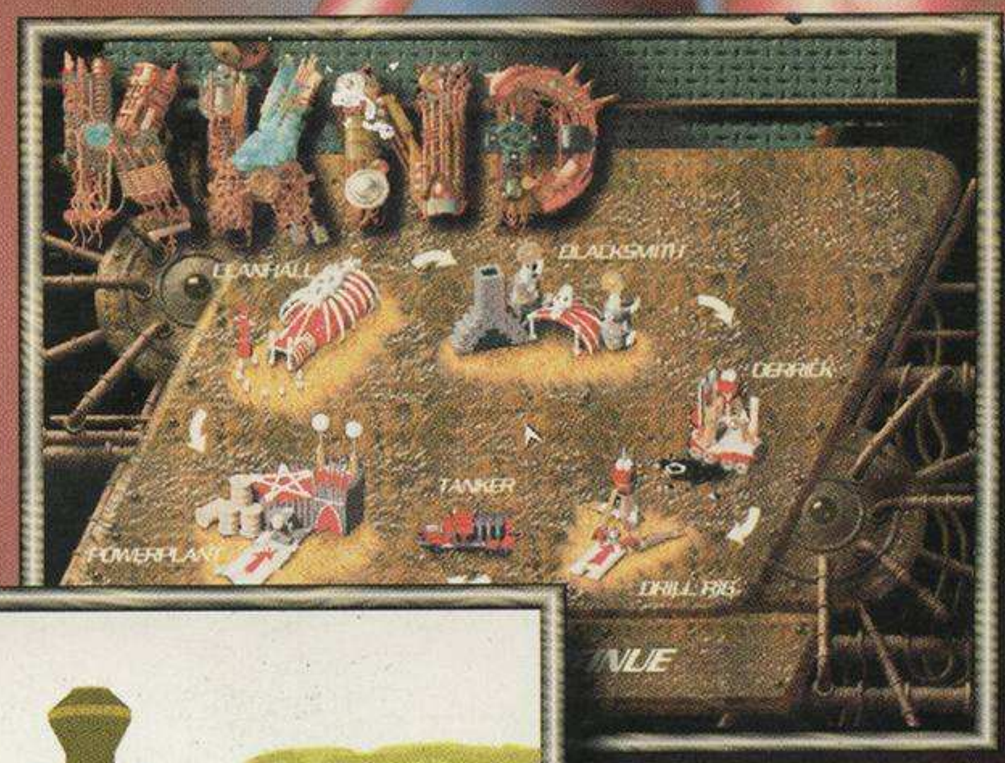
PlayStation

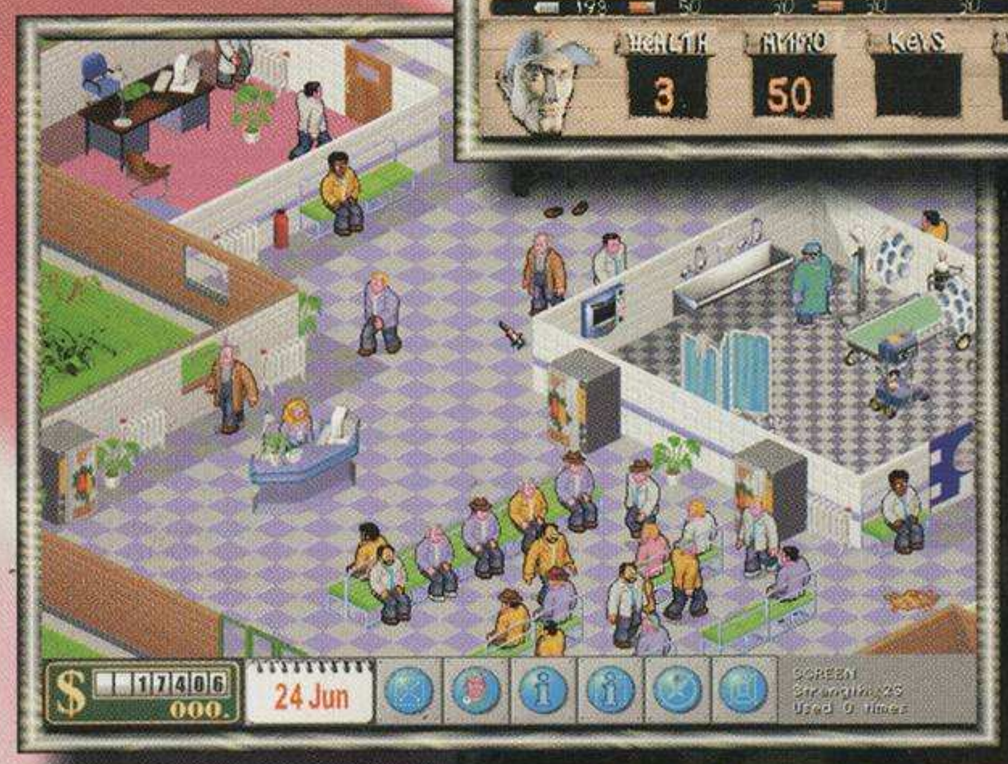
the City of Lost Children

Need for Speed 2

OverBlood

Wild Arms





ИГРОМАНИЯ

E-mail: astrea@pop.transit.ru
Для писем: 109113, Москва,
Южнопортовая, 16. Фирма «Астрея»